MyComputer 11 / 2004
DECEMBRIE

Pe CD-uri: PESTE 70 FREEWARE
Linux KDE 3.3.1 ■ 2 ore de muzică MP3

MyComputer

Nr.11/2004/II 99.000 Lei

2CD



SkyOS 5 Beta 8
Un nou jucător în ringul sistemelor de operare

Mental Ray în Maya
Lumini şi Umbre

PROGRAMARE
Scrie-ţi propria aplicaţie: server FTP

Webdesign: XHTML 1.0
Marchează viitorul

GRANTSDALE
Noul integrat i915G

Jocuri legendare: Raven Software

Reportofon SYD DMP-36
On2 VP6 Video CoDec

Motoare de cãutare
CE, UNDE şi CUM căutăm pe net

Editare video
Adobe Premiere Pro 1.5

Krusader
Linux Filemanagement







Macromedia Flash MX 2004



DC++
Conectează-te direct

www.MyC.ro - Intrã pe Forum

D@rer
we care
www.darer.ro

SOCIETATEA ROMANA PENTRU CERTIFICARE
ROCERT
Organizatia are implementat si mentine un sistem de management al calitatii in conformitate cu standardul :
SR EN ISO 9001:2001
Nr 145/1/1/1 din 24 sept 2004



D@rer IGNITION

BenQ

Juzt-Reboot

SOYO Innovation by design

...decât să îți muşti buzele, cautǎ-ne chiar acum!

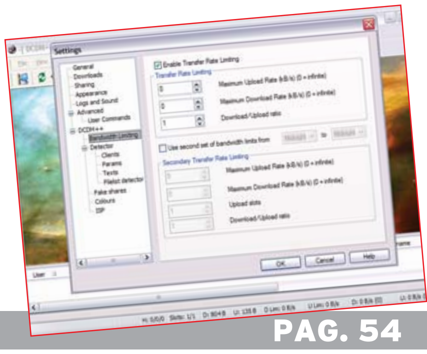
Tel/Fax: +40(259)342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro, sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26; Tel/Fax: 0259-413119; darer.oradea@darer.ro

Arad: str.Ghiba Birta, nr.2; Tel/Fax: 0257-214400; darer.arad@darer.ro

Timişoara: str.Brediceanu, nr.8; Tel/Fax: 0256-498501; darer.timisoara@darer.ro


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments
offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters

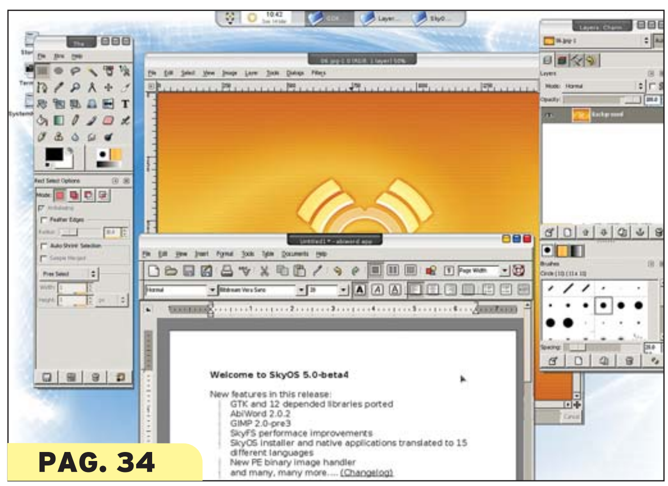


PAG. 54

CUPRINS



PAG. 28



PAG. 34

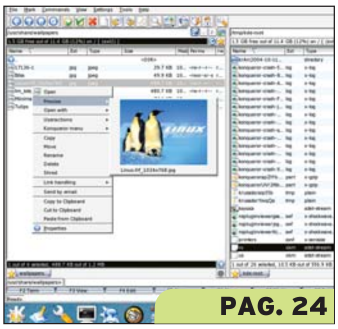


PAG. 60



My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003







CD 1

DRIVER
Driver DNA versiunea 3.2.4.10
Driver Omega v.1.61.77
Driver Video Catalyst v.4.10
Intel INF Update Utility 6.2.1.1001

FREEWARE
EyeCare Reminder v.1.0.17
RivaTuner 2.0 RC 15.2
ModelPress v4.3.0.11
Desktop Calendar XP
Whack the Vote! v1.0
Notepad++ v.2.4
Media Resizer Free Thumbnail Creator v.2.37
WebBiter v.a1.4
iTunes for Windows v.4.7
Burn4Free 1.0.2.0
Avant Browser 10.0 Beta 030
Cryptainer LE v.5.0.1
iRobot
Agglomerator
QuickTime v.6.5.2
Cheetah Audio Converter 1.12
OmniVPN v.2.0.3
DirectShow Filter Manager 0.2
VisualCron v.1.3.8
CWShredder v.2.0
Mobile DC v2.01
VirtualDub v.1.5.10
Pageville Shopping Cart Editor v.1.5
AG Fireplace Animated 3D Tetris v1.05
Just Basic v.1.0
Unforgiven Organizer v.2.6
Workrave v.1.62
GoGoData AdBuster v.2.0
RadLight SE 3.03
ActualDoc Lite v.2.0
Fire In The Sky Screen Saver v1.0
Power Notes Lite v.3.10
3D Canvas v.6.5.0.7
LyricFX v2.00 for Winamp
World Creator v.1.5
UBT 1.1.0
Shareaza 2.1.0.17
KaraFun v.0.30
GYM-O-FIZZ v.1.0
Holding Pattern
FreeRAM XP Pro 1.40
WebLog Expert Lite v.3.1
AutorunNOW! v.1.0
WordToys 1.0.10
SyncBack 3.2.3.0
SSHTunnel
Homeatch DSLCam 1.04
MoodBook v.2.0
Brouter
Adobe Acrobat Reader v.6.01
VCW VicMan`s Photo Editor v 7.84
ScanDir v0.8
JAlbum v5.0.4
X-Script S3.0.1b
MyPrivacy v.5.0.2
UniDream PowerBatch v2.6.0.0
PDF SpeedUp 1.38
GoogleDesktopSearch
XviD v.1.0.2
vp6.2 vfw codec
Calculator TVA
Gmail Notifier
Dubit v2.0
Video Pilot v1.00
Tales Animator v1.04
Zip Repair v.1.0
Opera's DC++ v5.31
RevConnect 0.403c
BCDC++ v0.4034b
rmDC++v 0.403B
DCDM++ v0.041
DC++ v0.4034

VIDEO
Surviving Christmas
The Machinist
A Very Long Engagement
The Polar Express
House of Flying Daggers

GALERIE
Screensaver de iarna
Fonturi de iarna
Winter wallpapers

CD 2

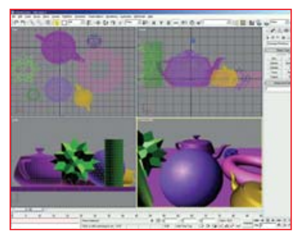
MUZICĂ
B612 - La Baranda
B612 - Sin color
Bobby Conn - Winners
CJ PhenomeN - Poisoned Love
Earatik Statik - Evil is Timeless
Epinerium - 1O1N1E1
Epinerium - A Night Out
Epinerium - Nudity
Felonious - Protest
Ian Knapp - If the aliens came
Kym - My Addiction
Max N Style - Darkness Falls
Max N Style - Hardcore Is Back
Max N Style - One Nation Under Trance
Mellow Boy - Mondo in Pena
Naga - Earth Dream
Naga - Sorcerers Rhythm II
Naga - Thirteen Trinkets
Nicolanicola - What's The Point
Pia Mater & The Post Central Gyrus - Ole Dave Nickerson
Psyactive blueprint - Eight Am
Psyactive blueprint - Gather on my lawn
Raymond Redd - Intro Toscars and Memories
Shakes - Grindin to This
Stylus band - Sixteen & the Rest
Terra Cotta - Earth
Terra Cotta - Speechless
The Southern Backtones - Forever
Trash Smash - Chupa-chupa
Trash Smash - Sboeing
Wasabi - Vera

OPEN-SOURCE
KSlackcheck v.2.1
Krusader v.1.50
kio-locate v.0.2.4
SlackUpdate v.0.6.2
Mixxx v.1.4.2
KShutdown v.0.3.2beta
Transfusion v.1.0
Laptopconf v.0.4.3
KRename v.3.0.2
KNetStats v.1.1.2
KMenc15 v.0.02
KDE 3.3.1
Jamboree v.0.5
licq v.1.3.0-1

SHAREWARE
OxygenPhoneManagerII for Nokia v.2.5
Super Utilities Pro v.4.0
Demo Builder v.3.0
IconCool Editor v.4.4.40925
Atelier Web Remote Commander v.5.01
NFindGraph v.1.407
AeroTags HTML Password Protector v.1.32
Fast Help v.3.0
Print Merge Numerator v.1.01
Exe File Icons Changer v.2.0
Watermark Factory v.1.0
FolderSizes 2.7.0.1



Album Creator Pro v.3.3
LucidLink Wireless LAN Security v.1.7
Sothink SWF Decompiler MX 2005
Private Pix v.2.93
No1 DVD Ripper v1.3.34
Secure IT v.3.0.5.0



3ds max 7
Cinema 4d r9

UPDATE
Flashmx2004 7.2update EN
Zone Alarm Update 51 033 000
Directx 9C
BitDefender Standard Edition v7.x Update
Update F-prot
NAV 2005 Update



INDEX MyC

INSERENŢI DE PUBLICITATE

INDEX EDITORIAL: FIRME ŞI ORGANIZAŢII

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - *mircea@myc.ro*

Redactor-Şef Adjunct
RĂZVAN T. COLOJA - *razvan@myc.ro*

Redactor Hardware
DOREL PUCHIANU jr. - *dorel@myc.ro*

Redactor internet
LAURENŢIU BANCU - *laurentiu@myc.ro*

Redactor Grafică
REMUS ZOICA - *remus@myc.ro*

CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - *webmaster@myc.ro*

Producţie CD-ROM:
SC INSERT MEDIA SRL , Tel. 0359.401.221

DTP & Grafică: Cristian Mada

CORECTURA: echipa redacţională

Ediţia s-a închis la data de 08.11.2004

Director executiv: ALEXANDRINA PETER
executiv@mediacontact.ro

Marketing-Publicitate:
RAZVAN BELTECHI - Tel.0788.507.285,
CRISTINA MOCANU - Tel.0788.507.288,
SINZIANA DEM - Tel.0788.343.942
marketing@mediacontact.ro ,

DISTRIBUŢIE:
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE SRL

Director Distribuţie: DORIN ONICA,
Tel.0788.343.943

Director Economic: OANA NOJE

OVIDIU BELCIN, AURICA ANDREIU
distributie@mediacontact.ro
Tel.0359.401.086
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate: SANDA IAS
financiar@mediacontact.ro

Juridic: IOANA CIOARA
juridic@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL

Serviciul de COMENZI şi ABONAMENTE:
Director: IOANA ANDREEA POP,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: PAUL MORK

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1,
Oradea, 410094, jud.Bihor
Tel.: 0259.441.523, Fax: 0259.441.526
E-mail: *contact@myc.ro*

www.MyC.ro

Reclamaţii: *reclamatii@mediacontact.ro*

EDITOR: SC MEDIA CONTACT SRL

ISSN: 1583-9133

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games, MyComputer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte:DOREL PUCHIANU

MEDIA CONTACT SRL este membră B.R.A.T.



Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

Sărbători My Fericite

...fără e-mailuri nedorite

Ho-ho-ho! Adică, ce zic eu..., dimpotrivă, dă-i zor, că te prinde Moşu' în faţa monitorului, căutând imaginea ideală pentru e-mailul de Sărbători. Şi ai grijă cui trimiţi e-mailuri, să nu păcătuieşti cumva prin spamming, căci în curând va apare şi cea de-a unsprezecea poruncă: "Să nu trimiţi mesaje nesolicitate prin e-mail!" :-)

Mda, dragilor, se îngroaşă gluma. În "State", prin recenta sentinţă a unui tribunal, un spammer a încasat nu mai puţin de nouă ani de cugetare după gratii. Nu vreau să fiu înţeles greşit: nici mie nu îmi convine faptul că primesc, din oră în oră, zeci (uneori sute!) de e-mailuri, dintre care doar câteva nu intră în categoria "spam". Dar parcă e totuşi ciudat să afli că pentru trimiterea de e-mailuri mai mult sau mai puţin solicitate, cineva poate să facă închisoare mai mult decât un criminal sau alt "hal" de infractor. Mai nou, lumea virtuală începe să fie tot mai controlată, iar pentru prevenirea "crimelor" cibernetice sunt scoşi în faţă, de obicei, nişte jigăriţi de ţapi ispăşitori.

Problema este, de fapt, că cineva (a se citi producători de farmaceutice, instituţii financiare etc.) beneficiază de pe urma "comunicărilor (ne)comerciale", pe care le comandă sub forma unor inofensive campanii publicitare pe Internet, ce cuprind - ca orice campanie publicitară respectabilă - şi forme de adresare directă a mesajului către consumatorul final. Cine e oare vinovat pentru spamming, atunci? Probabil că la un moment dat, vom fi de vină chiar tu şi eu, cei care primim mesajele, pentru că nu am avut bunul simţ să ne instalăm un filtru de e-mail, nu-i aşa?

Dar acum, la ceas de sărbătoare şi la cumpăna dintre ani, trebuie să fim "My" optimişti, să gândim pozitiv şi să sperăm că Anul Nou ne va aduce în Inbox mai puţin spam şi mai multe urări de bine de la prieteni.

Fie ca acest Crăciun să vă aducă, ţie şi alor tăi, căldură în suflet, răcoare-n procesoare ;-) şi să ne citiţi cu bine şi în anul care vine!

Mircea@myc.ro

Echipa redacţională MyC îţi urează Sărbători Fericite!

Cartea lunii de la Editura Niculescu

Învaţă singur MS Windows XP în 24 de ore - Greg Perry

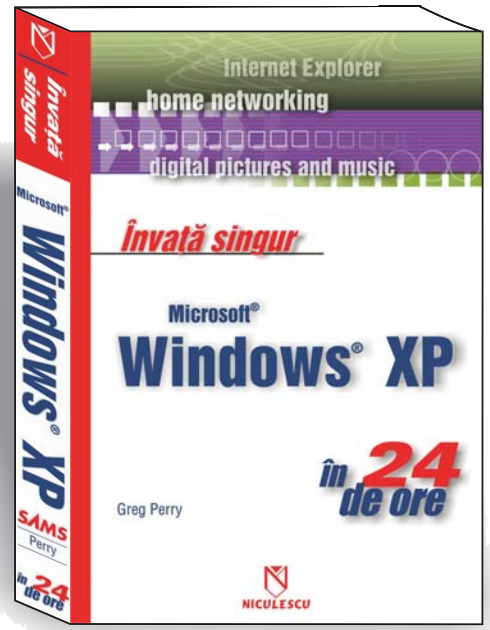
Lucrarea prezintă cea mai raspândită versiune a sistemului de operare Windows - Windows XP.

Pe parcursul celor 24 de lecţii însoţite de exemple, sfaturi practice şi detalii tehnice, lucrarea, bogat ilustrată, prezintă noţiunile fundamentale pentru instalarea, configurarea şi întreţinerea sistemului de operare, insistând asupra modalităţilor de navigare prin interfaţa XP, a configurării diverselor profiluri pentru utilizatori diferiţi, a utilizării principalelor aplicaţii şi accesorii ale sistemului, a lucrului în reţea şi a partajării conexiunii la Internet.

Sunt subliniate, totodată, principalele diferenţe şi îmbunătăţiri faţă de ediţiile anterioare ale sistemului de operare Windows şi modul în care XP gestionează şi integrează aplicaţiile şi dispozitivele moderne ale universului multimedia şi ale mediului online.

Contact: www.niculescu.ro

Preţ:



ÎNTREBARE: Care dintre următoarele sisteme de fişiere NU este recunoscut nativ de WindowsXP:

FAT32, NTFS, ReiserFS.

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, începând cu această lună, la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi Chestionarul din partea de jos a paginii, participi şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe 3 luni publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de MediaContact*.

RĂSPUNS (MyC11/2004): Dintre variantele prezentate, Windows XP nu recunoaşte nativ sistemul de fişiere: ____________________.

MyCâştigă : Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr. 11 / 2004

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfaţa ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?

____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?

____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?

____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?

____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?

____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat

____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?

____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:

____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl **www.myc.ro**:

____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):

____

Nume/Prenumele: ____________________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ____ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ________ Nr. membrilor familiei: ____ Venit/lună ________

Studii ________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ________

* MyCOMPUTER PC Games CD Forum Auto Contact ANGREI

MyComputer ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________________ str. ____________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal__________________ jud.____________ sector ____

Tel:. ____________________ e-mail: ________________________ Data: ______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ____________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 3 luni - 244.000 lei ❑ 6 luni - 416.000 lei ❑ 12 luni - 844.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ______________________, l-am achitat cu mandat nr.______________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

CG Toolkit a lansat CG Muscle TK pentru Maya

Muscle Toolkit permite realizarea musculaturii pentru personajele realizate în trei dimensiuni, în programul Maya. Menţinerea volumului la suferirea unei deformări a fost o problemă majoră, iar acum musculatura poate suferi deformări într-un mod mult mai realist. Aceasta poate fi acum desenată foarte uşor pe suprafeţele NURBS, fără a utiliza extrem de multe resurse ale sistemului pe care lucrezi. Muscle TK este disponibil pentru Maya 5.0 şi 6.0 din data de 1 Noiembrie la preţul de 99 USD. La achiziţionarea unei licenţe vei primi gratuit orice îmbunătăţire a programului realizată pe parcursul unui an de zile de la cumpărare. Muscle TK poate fi achiziţionat alături de DVD-ul numit "The making of Leon" la preţul de 150 USD. Versiunea pentru Linux va fi disponibilă în luna Decembrie.■



Adobe atras de Linux

Adobe Systems, compania care produce Photoshop şi Adobe Reader a declarat că se va implica mai mult în sectorul desktop Linux deoarece acesta pare promiţător şi se dezvoltă văzând cu ochii. Adobe vrea să angajeze un director de marketing care să se ocupe de relatiile firmei cu comunitatea open-source, şi un programator care să se ocupe de proiectele open-source ale companiei. Deşi nu plănuiesc încă lansarea unui Photoshop pentru Linux, o nouă versiune Adobe Reader se întrevede la orizont. Reprezentanţii firmei au declarat că un Photoshop pentru Linux nu ar fi încă rentabil datorită multitudinii de programe gratuite care îndeplinesc aceleaşi funcţii. De aici putem înţelege că GIMP-ul nu este tocmai pe placul celor de la Adobe...■



9 ani puşcărie pentru spam

Jeremy Jaynes din Carolina de Nord a fost găsit vinovat de trimiterea a sute de e-mail-uri nedorite şi, în concordanţă cu legile statului, a fost condamnat la 9 ani de închisoare. Sora acestuia a primit o amendă de 7500 USD pentru complicitate. Jeremy Jaynes a fost declarat drept al 8-lea în topul celor mai prolifici spammeri din lume, el trimiţând 100.000 de mesaje pe o perioada de 30 de zile, între iulie şi august 2003. Daca al 8-lea în ierarhia spammerilor a luat 9 ani de puşcarie, oare cât va lua capul turmei? Închisoare pe viaţă? Poate chiar scaunul electric?■



Placă de bază cu FSB de 1066MHz FSB - GA-8AENXP-D

Gigabyte a debutat cu prima placă de bază cu FSB de 1066 MHz. Placa integrează noul chipset Intel 925XE şi de asemenea noul soclu LGA775 pe care se poate instala ultimul procesor Pentium 4 3,46 GHz Extreme Edition cu FSB de 1066GHz. Placa Gigabyte suportă memoriile DDR II de 400 şi 533 MHz. Placa include porturi USB 2.0, IEEE 1394b şi Serial ATA. Pentru a îmbunătăţi viteza în reţea, Gigabyte oferă simultan două conexiuni WAN şi LAN având o viteză de 1000 Mbiţi. În plus, GA-8AENXP-D integrează şi o placă de reţea wireless 802.11g, iar pentru a completa lista, Gigabyte a integrat o placă de sunet de înaltă definiţie produsă de Intel.■

35% din traficul de date realizat prin Internet este atribuit Bittorrent-ului

Traficul de date realizat prin intermediul programului Bittorrent acoperă cea mai mare parte din traficul total realizat prin Internet. Programul de partajare a fişierelor a trecut sub observaţia companiilor care se ocupă de protejarea drepturilor de autor.

Acest trafic este format din date legale - materiale de promovare pentru jocuri, melodii pentru promovarea noilor formaţii, programe gratuite care ocupă mult spaţiu, prezentări filmate sau CD-uri cu distribuţii Linux, şi date ilegale formate din fişiere cu drepturi de autor.

Chiar dacă marile companii din domeniul muzicii au redus numărul utilizatorilor reţelor peer-to-peer Kazaa sau Napster, reţeaua Bittorrent a fost neglijată până acum.

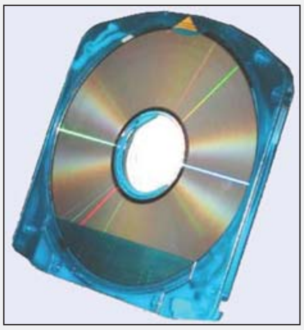
Conform unui studiu realizat de CacheLogic, datele transferate prin Bittorrent reprezintă 35% din totalitatea datelor transferate, mai mult decât traficul tuturor celorlalte programe p2p la un loc.

Autorul programului, Bram Cohen, a declarat: "nu cred că Hollywood-ul va neglija acest aspect, iar dacă poate opri folosirea lui rămâne de văzut." John Malcolm, directorul asociaţiei anti-piraterie MPAA a declarat: "materialul piratat prin Bittorrent atinge proporţii uriaşe. Metoda de distribuire a fişierelor mari este foarte eficientă şi este folosită la încălcarea drepturilor de autor de multe persoane. Acum studiem alternativele în acelaşi fel în care o facem cu noile tehnologii care sunt folosite în scopuri ilegale".

Bram Cohen a mai precizat: "dacă programul este folosit în scopuri ilegale, cei care o fac trebuie prinşi, oricum pentru mine totul este legat de biţi". ■

Discuri Blu-ray din porumb...

Pioneer a realizat de curând un disc optic Blu-ray care poate fi inscripţionat o singură dată şi stochează 25 de gigabytes de date... ca să nu mai vorbim de faptul că este alcătuit în proporţie de 87% din polimeri naturali derivaţi din porumb. "Dacă polimerul este incinerat nu va emite dioxine sau alte chimicale



dăunătoare," a declarat compania.

Teoretic, discul este consumabil, dar este acoperit cu un strat subţire de 0,1mm care îl face destul de dur pentru dinţii noştri...

Tot anul acesta, Sony şi o companie japoneză numită Toppan Printing au dezvoltat un disc din hârtie al cărui avantaj principal este faptul că poate fi distrus rapid cu o pereche de foarfeci. ■

P2P pentru telefoane mobile

Nu cu mult timp în urmă telefoanele mobile au învăţat să partajeze fişiere. NewBay Software lansat o aplicaţie cu numele FoneShare care îţi oferă posibilitatea de a partaja tonurile de apel, imaginile, jocurile şi sunetele din memoria telefonului tău mobil. Spre deosebire de reţelele p2p obişnuite în care partajatarea se bazează pe anonimitate, de serviciul oferit de NewBay Software vor putea beneficia numai utilizatori înscrişi. Acest lucru se datorează faptului că nu se doreşte ajungerea la încălcarea drepturilor de autor, precum în majoritaea reţelelor p2p. Aceste reţele vor fi private iar operatorii lor vor avea dreptul de a înlătura fişierele care sunt partajate ilegal. ■



Symantec se îndreaptă către domeniul telefoanelor mobile

Compania Symantec a făcut câţiva paşi pentru a-şi promova produsele de securitate pentru telefoanele mobile. Din cauza utilizării pe o scară tot mai largă a telefoanelor mobile şi avansării în tehnologie apare şi necesitatea de protejare, precum în cazul desktop-urilor. În 3 noiembrie compania Symantec a anuţat lansarea software-ului Symantec Client Security pentru două telefoane Nokia, mai precis Nokia 9500 Communicator şi Nokia 9300 care folosesc sistemul de operare Symbian. În Japonia, unde serviciile 3G sunt în plină dezvoltare compania Symantec a făcut deja câteva oferte şi dezvoltă o strategie de extindere. Acest software, datorită mediului pe care rulează, are posibilitatea de a se updata la zi. O serie de noi produse Symantec vor fi anunţate în curând dar vor fi disponibile doar anul viitor. ■

symantec

Bush făcut "asshole" de un site CNN

Câţiva utilizatori americani au fost amuzaţi de recenta descoperire a unei fotografii care-l înfăţişează pe Geroge Bush, câştigătorul cursei electorale din Statele Unite, alături de soţia sa. Până aici, nimic interesant. Atât doar că fişierul găzduit pe serverele CNN/ Netscape purta numele "asshole.jpg". Cei de la CNN şi-au reparat repede greşeala, iar acum poza se numeşte "george-laura135.jpg" iar URL-ul către vechea imagine dă o eroare.



Fotografia ridică unele întrebări referitoare la politica CNN-ului faţă de conducerea guvernului american. Are Netscape probleme cu preşedintele american?

Un purtător de cuvânt Netscape a afirmat că imaginea a fost produsă de un angajat al unei alte companii, Netscape neştiind de existenţa acesteia.

Vinovatul a fost probabil dat afară iar compania şi-a cerut scuze pentru greşeală. ■

Ecran portabil de 4 inci Samsung

Samsung a anunţat că a dezvoltat un ecran format (16:9 TFT) de patru inci, special pentru dispozitivele portabile. Samsung a spus că, conform ultimelor statistici, ecranul de patru inci este ideal pentru că dispozitivul se potriveşte perfect într-un portmoneu şi este suficient de mare pentru a viziona un film în tren sau în avion. Samsung a spus că vrea să devină lider în segmentul LCD-urilor în anul 2006. Pentru mai multe detalii vizitaţi situl **www.samsung.com**. ■



Instruire în Photoshop Elements 3

KW Media Group a anunţat lansarea unui nou DVD care conţine material de instruire în folosirea programului Photoshop Elements 3. Acest tutorial video a fost realizat de Scott Kelby, autorul cărţii "The Photoshop Elements Book for Digital Photographers". Scott Kelby este şi preşedintele asociaţiei NAAP - National Association of Photoshop Professionals (Asociaţia Naţională a Profesioniştilor în Photoshop). Materialul conceput atât pentru PC cât şi pentru Mac oferă 90 de minute de material de instruire şi acoperă majoritatea aspectelor legate de folosirea programului Photoshop Elements, printre care: catalogarea imaginilor, personalizarea interfeţei de lucru, retuşarea fotografiilor, repararea problemelor de expunere, aplicarea unor efecte speciale, realizarea prezentărilor, a calendarelor sau a felicitărilor. Materialul este în limba engleză şi poate fi comandat de la adresa www. PhotoshopVideos.com la preţul de 39 USD.■



Lightwave 3D pe 64 de biţi

Compania Newtek susţine că programul Lightwave 3D este primul din categoria programelor de grafică 3D portat pe platforma de 64 biţi. În acest fel programul va putea folosi viteza mare de procesare a noilor procesoare Intel şi AMD. Aceste noi platforme oferă acces mai rapid la memorie pentru încărcarea şi stocarea fişierelor mari. Versiunea pentru 64 biţi este în prezent în beta-test şi va fi disponibilă pentru achiziţionare la lansarea sistemului de operare Windows care rulează pe platformele de 64 de biţi. Compania Newtek lucrează la dezvoltarea acestei versiuni alături de parteneri din domeniul televiziunii şi al filmului. Emile Smith coordonatorul efectelor speciale din cadrul companiei Zoic Studios a precizat: "dacă adăugăm la viteza noilor procesoare modul de lucru din programul Lightwave 3D şi preţul redus, rezultatul va fi greu de depăşit de alte aplicaţii de acest fel." Mai multe detalii poţi găsi la adresa http://www.newtek.com ■



Soundblaster Audigy 4 Pro

Noua placă de sunet este concepută după "vechiul" Audigy 2. Dacă te uiţi atent vei observa că placa de sunet are interfaţă PCI nu PCI-Express. Placa include un control extern de pe care se poate controla volumul şi se pot conecta ieşirile pe aceasta. Decoderul este un Dolby Digital EX 7.1, DTS şi compatibil DTS-ES. În plus, placa este certificată THG şi integrează tehnologia EAX-HD versiunea 4.0. Pachetul include jocurile Deadly Shadows şi Hitman: Contracts. Totul costă 280 EURO inclusiv TVA. ■



E-on software a anunţat lansarea versiunii trial a programului Vue 5 Esprit

Realizarea mediului înconjurător într-o scenă 3D reprezintă o problemă majoră în multe situaţii. Programul Vue 5 Esprit îţi oferă posibilitatea de a realiza acest mediu foarte uşor. Noua versiune încorporează un motor de randare optimizat pentru scenele dintr-un mediu deschis, un editor intuitiv de text, o nouă tehnologie pentru realizarea plantelor denumită Solid Growth 3T şi multe altele. În versiunea trial funcţionează toate facilităţile cu excepţia opţiunii de salvare. Pentru mai multe detalii vizitează situl http://www.e-onsoftware.com/. ■

Apache/Debian refuză din nou SenderID

Dupa ce au mai fost refuzaţi odată, Microsoft încearcă să convingă din nou comunitatea open-source de facilităţile pe care 'noul' SenderID le-ar putea aduce. Apache şi proiectul Debian au refuzat din nou oferta. Mărul discordiei este desigur licenţa Microsoft care acompaniază produsul. Impenetrabilă. Nealterabilă. ■

FreeBSD 5.3 RELEASE

Cei din echipa FreeBSD au lansat o nouă versiune FreeBSD, de această dată varianta finală 5.3. Poate cel mai important aspect este posibilitatea kernelului de a aplica scalabilitate SMP, cam în acelaşi fel în care o face seria 2.6 în cazul Linux. Mai multe informaţii la http://news-reader.org/article.php?group=mailing.freebsd.announce&post_nr=441. ■

Samsung vinde CRT-uri de 32 de inci cu o adâncime de 35cm



Samsung a dezvoltat un tub catodic (CRT) de 32 inci cu o adâncime de numai 35 cm. Noul CRT dă posibilitatea de a construi TV-urile cu o adâncime de 38 cm. TV-urile de 32 de inci au o adâncime normală de 50 - 60 cm. Samsung plănuieşte să înceapă producţia în masă a noului tub la sfârşitul acestui an. Tehnologia utilizată în producerea CRT-ului de 32 inci va fi adoptată şi la alte tuburi CRT, iar firma speră ca până în 2006 să înlocuiască toată linia de CRT-uri. ■

Yahoo şi Adobe formează o nouă alianţă

Cele două mari companii au format o alianţă pentru îmbunătăţirea rezultatelor obţinute la căutările pe Internet şi pentru a transforma cât mai mult conţinut digital în documente PDF. Cele două companii vor lansa o bară de unelte care va încorpora un program de blocare a pop-up-urilor şi al spyware-ului şi o modalitate uşoară de transformare a conţinutului paginilor Web în documente PDF. Această alianţă va ajuta la creşterea nivelului de utilizare a programului Adobe Reader, instalat în prezent pe un număr impresionant de calculatoare. Motorul de căutare al celor de la Yahoo va fi folosit ca motor de căutare implicit în noua versiune a programului Adobe Reader. Pentru mai multe informaţii vizitează situl www.adobe.com. ■

Nvidia a anunţat Gelato 1.1



Lansarea versiunii 1.1 a motorului de randare accelerat hardware numit Gelato a fost anunţată de compania Nvidia. Această nouă versiune introduce o facilitate nouă care oferă o viteză extrem de mare la previzualizare şi posibilitatea de randare în reţea a unui singur cadru.

La achiziţionarea acestui program primeşti gratuit plugin-ul Mango pentru Alias Maya care oferă o flexibilitate mare la utilizarea în program. A avut loc o îmbunătăţire de la versiunea 1.0 a modului în care rulează programul, acum acesta aduce o mai mare performanţă pentru aceeaşi viteză de procesare, în special la procesoarele multi-thread. Programul este disponibil pentru Windows XP şi pentru Linux la preţul 2750 USD pe staţie de lucru şi 525 USD/an pentru oferirea suportului în cazul în care apar probleme. Mai multe detalii poţi găsi la adresa http://film.nvidia.com. ■

Sony oferă pentru prima dată o librărie de sunete

Compania Sony a deschis propriile arhive audio pentru a oferi o întreagă colecţie de efecte de sunet de înaltă calitate. Această ofertă este formată dintr-un set de 5 cd-uri realizate de profesionişti din industria sunetului, pentru standardul producţiilor realizate la Hollywood. Librăria conţine sunete din diferite medii, incluzând mediul animalelor sălbatice, sunetele navelor, ale maşinilor sau sunete realizate de diferite explozii. Tom McCarthy Jr, vice preşedintele companiei Sony a precizat "după părerea mea, pentru o persoană care se ocupă cu editarea sunetului, librăria personală de sunete este un lucru extrem de important, iar acest set de 5 CD-uri oferă cele mai reuşite realizări ale profesioniştilor din domeniu". Pentru mai multe informaţii vizitează situl http://www.sony.com/professional sau situl http://mediasoftware.sonypictures.com/products/showproduct.asp?pid=916. ■

EVENIMENT

HIFIarena 2004

Peste 100 de mărci au participat la cea de-a II-a ediţie a HIFIarena. Noutăţile anului pe piaţa mondială a soluţiilor şi echipamentelor hi-fi audio şi video au fost prezente la Romanian Home Entertainment Show, între 4-7 noiembrie, la Bucureşti.

Sub sloganul "Hi-Feelings", organizatorii au oferit vizitoatorilor o nouă întâlnire cu fascinanta lume a sunetului şi imaginii, în cadrul elegant oferit de hotelul Crowne Plaza. Peste 20 de camere de hotel au fost transformate în studiouri pentru audiţii şi prezentări de film.



"HIFIarena este un concept unic în România. Prezentările propriu-zise au loc în camere de hotel, ceea ce ne permite să oferim vizitatorilor condiţii foarte bune de audiţie şi vizionare, astfel încât să poată aprecia cât mai corect performanţele sistemelor prezentate. Avem ocazia să creăm o atmosferă deosebită, în compania muzicii şi a filmului de calitate"- spunea Sorina Mureşan, Director General Expotek.

Evenimentul anului pentru piaţa de profil din România, HIFIarena a reunit importanţi furnizori de soluţii şi echipamente hi-fi audio şi video, care au prezentat cele mai noi şi performante sisteme high-end audio, incinte acustice, componente, televiziune de înaltă rezoluţie, sisteme de proiecţie, soluţii home cinema, accesorii, mobilier specializat, sisteme de comandă şi control. ■

Linux Open Alternative Days 2004

Linux Open Alternative Days - LOAD 2004, eveniment dedicat soluţiilor Open Source bazate pe Linux organizat de agenţia de relaţii publice new media Agency în parteneriat cu IBM şi cu sprijinul Red Hat, şi-a propus să aducă în atenţia specialiştilor, mass mediei şi comunităţii de afaceri din România avantajele soluţiilor hardware şi software Open Source.

Concept ca un eveniment business to business, LOAD s-a bucurat în acest an de o largă participare din partea reprezentanţilor a medii diverse: producători şi dezvoltatori de hardware şi software, reprezentanţi ai unor companii de prestigiu şi administraţiei publice.

"Linux a devenit un sistem de operare foarte stabil, versatil, robust şi adaptabil. Linux este astăzi din ce în ce mai mult utilizat, având o creştere explozivă la nivel mondial. Multe companii mari ce creează tehnologie IT au adoptat sistemul şi îi susţin dezvoltarea permanentă. Am considerat necesară o întâlnire a comunităţii de business din România interesată de Linux, la care să se prezinte soluţii, să se clarifice avantajele sistemelor Open Source, să se creeze contacte, legături şi oportunităţi pentru afaceri. Pentru toţi utilizatorii sau dezvoltatorii de soluţii bazate pe Linux este evident că o creştere a numărului de utilizatori de sisteme Open Source din zona instituţională sau de afaceri va contribui fundamental la impunerea acestora pe plan mondial. De aceea încercăm prin această a doua ediţie a Linux Open Alternative Days să transmitem aceste mesaje comunităţii de afaceri şi mediului instituţional românesc, în speranţa creşterii interesului în aceste medii pentru soluţiile Open Source," a declarat Alin Zăinescu, director new media Agency. ■



Reportofon/MP3/FM player SYD DMP-36



Iată că segmentul playerelor MP3 mai lasă încă loc suficient inovaţiilor: am primit la redacţie un dispozitiv multifuncţional care probabil că ar putea să facă şi clătite, dacă reuşeşti să îl conectezi la tigaie :-).

Receptorul de radio FM permite înregistrarea emisiunilor de la radio sau chiar folosirea unui microfon fără fir (oferit ca accesoriu opţional), iar în modul Mp3 player, utilizatorul poate opta între 4 benzi de frecvenţă (rock, jazz, pop, optim).

Activarea înregistrării la detectarea de semnal sonor (VOR) este deja un standard pentru reportofoane. Însă, mai mult decât atât, o funcţie - foarte interesantă şi utilă, deopotrivă - este folosirea unei zone de memorie-tampon (buffer) în timpul înregistrării, astfel încât poate fi înregistrată o parte a conversaţiei care a început în urmă cu 30, 60 sau chiar 90 de secunde. O altă funcţie destul de inedită este posibilitatea de a programa începerea automată a înregistrării la o anumită oră.



În conlcuzie, SYD DMP-36 este un dispozitiv de nelipsit celor pentru care cuvintele sunt importante. ■

Mircea Buzlea.
mircea@myc.ro



SPECIFICAŢII

Funcţii principale:	Reportofon (36 h), MP3/FM player, ceas cu alarmă, flash drive 128MB
Interfaţă:	compatibil USB
Baterie:	1 x AAA
Dimensiuni:	30 x 101 x 17 (mm)
Greutate:	43 gr. (fără bat.)
Contact:	www.syd.ro
Preţ aprox.:	147 USD+TVA

PQI Traveling Disk 2.0



SPECIFICAŢII

Capacitate de stocare:	256 MB
Rata de transfer:	Max. 480 Mbiţi/s
Interfaţă:	compatibil USB2.0
Temperatura de utilizare:	între 0 şi 65 grade Celsius
Condiţii de umiditate:	umiditate relativă sub 80%
Dimensiuni:	63,2 x 17 x 7 (mm)
Greutate:	aprox.5 grame
Contact:	www.sys-net.ro
Preţ aprox.:	45 USD+TVA



Gata cu bătrânele dischete care, de obicei, te lăsau baltă când venea frigul, din cauza condensului! Soluţia actuală este discul cu memorie flash. Nimic nou până aici, vei spune; dar aruncă o privire pe specificaţii. Vorbim aici despre un dispozitiv care e mai mic decât o cartelă de acces, cântărind cam cât 2-3 foi de hârtie de copiator!!!

Am fost plăcut impresionaţi, în testele efectuate la redacţie, de viteza de transfer, care se apropie de specificaţiile USB 2.0: o viteză de aproape 7MB/s la citire, iar la scriere între 0,5-1MB/s.



Un aspect mai puţin pozitiv a fost faptul că, după transferarea unui volum mai mare de date, micuţul dispozitiv se încălzeşte sesizabil.

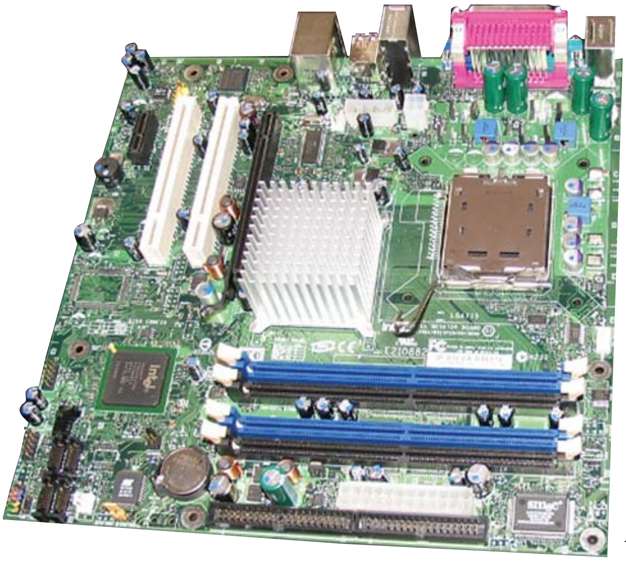


Capacul care protejează conectorul USB este prevăzut cu o clemă de prindere la buzunarul cămăşii, fixarea reprezentând o necesitate, deoarece prezenţa dispozitivului în buzunar este realmente dificil de simţit, datorită greutăţii şi dimensiunilor foarte reduse.

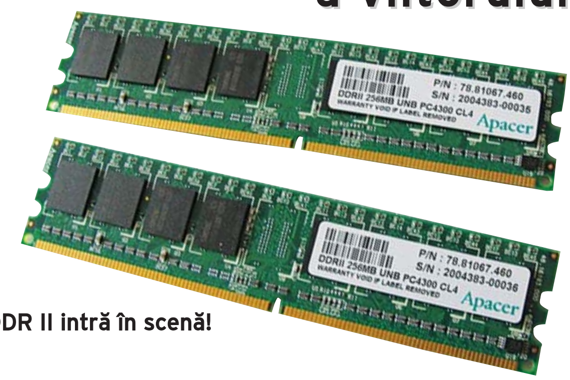
La capătul opus mufei USB, micul dispozitiv este prevăzut cu o buclă pentru prinderea pe inelul de la chei sau legarea cureluşei de mână (care, a-propos, este mai grea decât dispozitivul în sine! :-) ■

Mircea Buzlea.
mircea@myc.ro

Placă de bază cu chipset Intel i915G

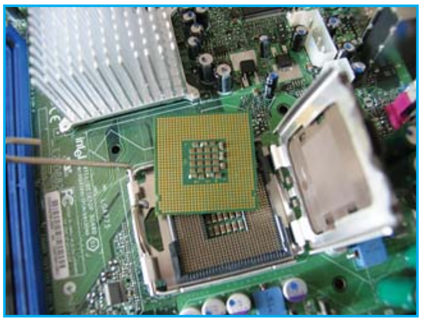


Placa de bază "cu de toate" a viitorului!



DDR II intră în scenă!

Placa de bază cu chipset i915G care ne-a sosit la redacţie este dotată cu tot ce trebuie ca un sistem să poată funcţiona. Placa video integrată poartă acelaşi nume cu al chipsetului (Intel), însă este o soluţie mai mult pentru cei care vor să lucreze nu să se joace.



Noul procesor Intel, fără pini

Pentru jocuri este rezervat slotul PCI Express care poate susţine o placă grafică mai mult sau mai puţin performantă, în funcţie de buzunarul fiecăruia. Noul slot PCI Express este de culoare neagră în comparaţie cu cel AGP care este maro şi are mult mai mulţi pini. Este mai lung decât cel AGP, însă este sesizabil mai subţire. Placă de bază, după cum spuneam, integrează toate dotările necesare din ziua de azi, adică placă de sunet, patru porturi USB, placă grafică, o placă de reţea, interfeţe Serial ATA şi IDE. Memoria s-a schimbat - în loc de obişnuitul DDR chipsetul are pretenţii… DDR2 şi-a făcut intrarea în scenă având un consum mai mic şi mai mulţi pini, el fiind obligatoriu pentru ca noul dispozitiv integrat să funcţioneze corespunzător.

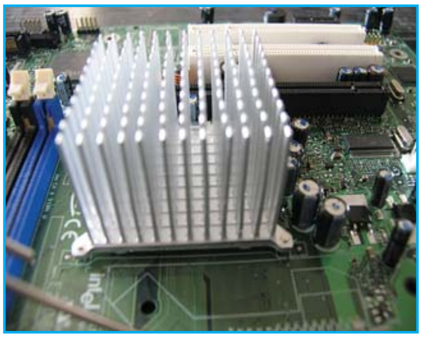
Pe placa de bază mai descoperim un port IDE şi patru porturi SATA. Se pare că cei de la Intel sunt conştienţi că va mai trece multă vreme până când interfaţa Serial ATA va deveni uzuală. Procesorul pentru soclul 775 nu are pini. Ideea este genială pentru că, în cazul unor situaţii nedorite procesorul nu se poate trezi cu "fracturi" la pinii de contact pentru că... pur şi simplu aceştia nu există. Soclul a preluat povara de a integra fostele picioare ale procesorului, însă acesta a fost conceput în mare parte din metal, ceea ce îi conferă robusteţe, iar sistemul de pliere este mult mai practic decât la soclul 478. Consumul de tensiune s-a ridicat, placa necesitând un molex suplimentar pentru a porni, chiar şi mufa mamă principală de pe placa de bază este mai lungă cu patru pini, ceea ce înseamnă că la viitoarele plăci de bază vom achiziţiona altfel de surse. Însă, cu modelul vechi de sursă placa a pornit fără nici o problemă! Placa este dotată cu două porturi PCI şi cu unul PCI Express x1. Ideea este următoarea: chipsetul este inovator, însă conform testelor nu se ridică decât cu câteva procente deasupra chipsetului i865 şi doar în anumite probe.



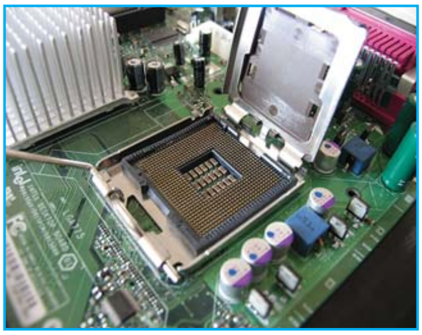
Cooler Intel Box

De aceea, vă recomand să rămâneţi în expectativă, deocamdată, pentru a colecta cât mai multe păreri despre chipsetul i915 iar anul viitor să trageţi concluzia finală! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Radiator chipset



Noul soclu 775

Placa de bază	Intel I915GUX
Procesor	Intel Pentium IV Prescot 3GHz
Cooler	Intel Box
Contact:	www.intel.com www.flamingo.ro



Răcire performantă pentru sistemul tău!

Aplus Xclio: carcasa mare cu ecran mic

Aplus Xclio este o carcasă mai puţin cunoscută în România, însă datorită importatorului PC-coolers putem beneficia de produse avansate şi performante, dacă ne dorim calitate şi fiabilitate. Carcasa Xclio are un design exotic după cum se poate observa şi în imaginile prezentate, şi este dotată cu multe accesorii care ne fac viaţa mai uşoară. Carcasa este destinată în special pentru servere, însă persoanele pretenţioase şi cei cu emblema "supratactez orice!" vor sesiza imediat utilitatea acesteia.

Carcasa este dotată cu un panou frontal dublu care are rolul de a bloca accesul persoanelor neautorizate la butonul de pornire al sistemului, are un ecran care afişează temperatura unui anumit dispozitiv din sistem (de preferat procesorul). Datorită lungimii cablului, poţi să poziţionezi senzorul oriunde consideri că îţi este mai util. Astfel el îţi va indica cu precizie temperatura sistemului.

După imediata deschidere a panoului frontal mic ai acces la unităţile optice şi butoanele de reset şi de pornire/oprire. Aici vei mai descoperi un mic potenţiometru care îţi permite să măreşti sau să reduci turaţia ventilatoarelor din carcasă. Potenţiometrul este foarte util celor care preferă o carcasă "liniştită" şi "rece" în acelaşi timp. Deschiderea panoului principal (cel care susţine şi panoul mic) îţi conferă acces la schimbarea/montarea unităţilor optice sau a rack-urilor, la ventilatorul de 12 cm care răceşte hard discurile şi aici se remarcă balamale panoului care au concepute foarte inteligent, din metal, pentru a garanta o utilizare îndelungată a carcasei. Toate capacele care acoperă unităţile optice nu sunt susţinute cu clame standard, ci prin şuruburi. Datorită acestor şuruburi, capacele care ascund locurile goale sunt susţinute mai bine şi simetric.





Panoul frontal mic, deschis



Potenţiometru ventilatoare



Balamale metalice la panoul principal

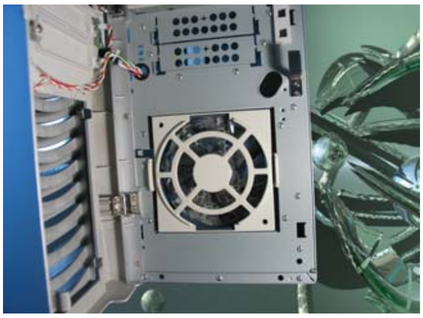


Panoul principal deschis

Răcire cu aer

Răcirea componentelor din carcasă este asigurată de trei ventilatoare dintre care două au o dimensiune a elicei (2xRaza) de 12 cm şi respectiv 8 cm.





Ventilator frontal de 12 cm



Panoul lateral cu "plasă" metalică



Picior rabatabil

Fiecare din aceste ventilatoare îşi are rolul lui. Astfel, ventilatorul frontal răceşte hard discurile care pot fi maxim cinci la număr, numărul spaţiilor de andocare (Bay) sunt suficiente pentru majoritatea serverelor, dar mai ales sunt sigur că satisfac orice utilizator casnic. Ventilatorul de pe panoul lateral (de 8 cm) are rolul de a "alimenta" carcasa cu aer proaspăt, adică el aspiră din exterior spre interior aerul proaspăt pentru a asigura o mai bună răcire a componentelor din carcasă. Panoul este dotat după cum se vede cu o "plasă" de metal, de culoare neagră, care permite o aerisire suplimentară a carcasei. De obicei cei care îşi supratactează sistemul înlocuiesc pânza de metal a lui Xclio prin înlăturarea panoului lateral. Ventilatorul din spate (12 cm) are rolul de a elimina aerul cald emanat de placa video, ventilatorul şi radiatorul de pe procesor şi restul componentelor din compunerea carcasei.

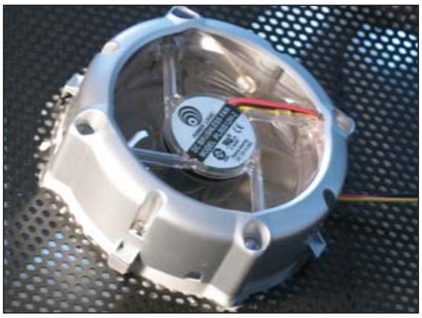


Porturile USB şi portul Firewire au fost poziţionate deasupra carcasei

Dotări suplimentare

Pentru o mai bună stabilitate, carcasa a fost dotată cu patru picioare care se pot rabata sub carcasă sau spre exteriorul acesteia, în funcţie de necesităţi. Suporturile sunt iluminate cu leduri de culoare albastră. Pe lângă stabilitatea pe care o conferă aceste picioare, poţi să-ţi impresionezi vecinii şi prietenii cu aspectul lor inedit.

O altă idee ingenioasă a celor care au proiectat carcasa sunt clamele care se ataşează la hard discuri, unităţi optice sau



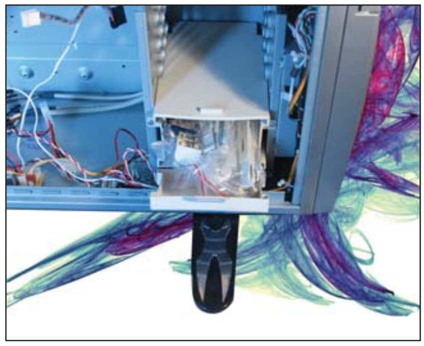
Ventilator lateral - imagine interior



Ventilator spate (de 12 cm) - imagine dinspre interior



Producătorul vă avertizează să înlăturaţi cu grijă capacele metalice



Cutia de plastic în care se găsesc toate accesoriile carcasei



Ataşarea clemelor la o unitate optică



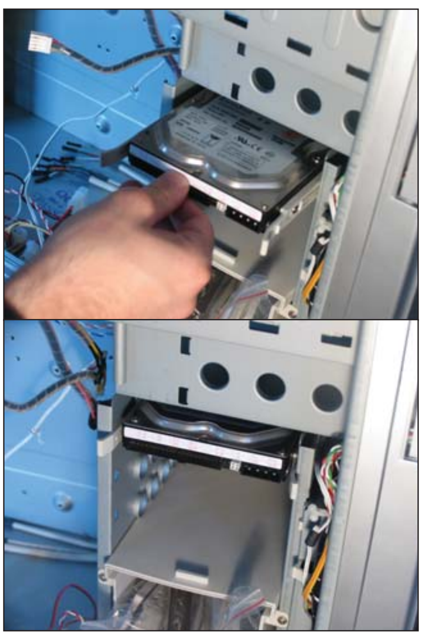
Ataşarea clemelor la hard disc



Instalarea sursei de tensiune



Instalarea unităţii optice



Instalarea hard discului

de 5,25 inci, şi la unităţile floppy, în locul clasicelor şuruburi care trebuie înşurubate pentru a susţine dispozitivele enunţate de mai sus. Clama se ataşează foarte uşor în orificiile celor două şuruburi laterale, iar după ataşarea celei de-a doua clame dispozitivul se poate instala în spaţiul de andocare corespunzător. Clamele au rolul de a asigura şi dispozitivul la instalarea completă a acestuia în spaţiul de andocare.

Aceste clame şi alte accesorii elementare se găsesc într-o cutie de plastic din interiorul carcasei, aranjate ordonat. Deasupra carcasei se găseşte un mic panou care culisează pentru a oferi acces la două porturi USB şi un port FireWire. Accesul la aceste porturi este foarte util, însă personal aş fi preferat poziţionarea lor în faţa carcasei, oferind un acces mai uşor în cazul în care carcasa se află pe birou.

Carcasa este dotată cu cinci locaşuri de 5,25 inci, două locaşuri pentru floppy, cinci locaşuri pentru hard discuri de 3,25 inci şi spaţiu suficient pentru o placă de bază cu două procesoare.



Concluzie

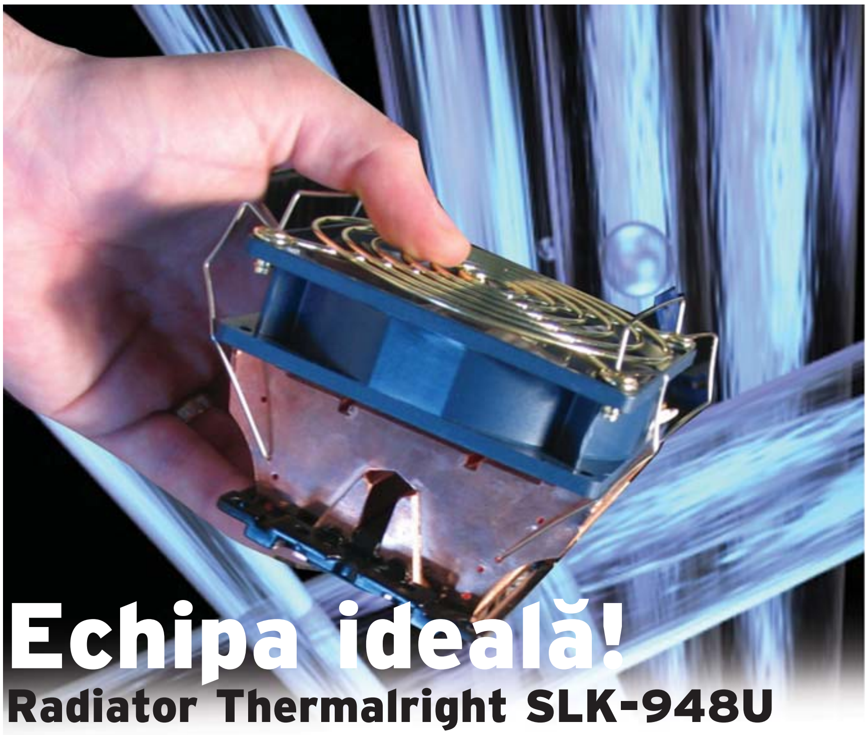
Per ansamblu, carcasa este ideală, după cum spuneam şi la începutul articolului, pentru cei care îşi doresc o carcasă de calitate care asigură o răcire cu aer performantă. Există multe aspecte pozitive, dar o să încep cu cele negative: ecranul inclus este mic şi afişează doar temperatura unui anumit dispozitiv; producătorii puteau să includă mai multe informaţii pe acest ecran, chiar mai multe termometre, viteza ventilatoarelor, etc.; carcasa este

destul de grea, 14 kg; se puteau fabrica anumite componente dintr-un aliaj mai uşor.

Partea bună: clamele care permit instalarea/scoaterea foarte simplă, totodată şi rapidă/uşoară a dispozitivelor din carcasă, iluminarea deosebită a carcasei, avertismentele făcute de producător în cazul înlăturării plăcuţelor de protecţie; cutia de stocare a accesoriilor necesare pentru montarea dispozitivelor în carcasă, preinstalarea ventilatoarelor de 120 mm; colţurile carcasei sunt finisate pentru a înlătura posibilele accidentări în timpul manevrării, controlul automat cu ajutorul unui potenţiometru a cinci ventilatoare, loc suficient pentru dispozitive şi pentru manipularea acestora. Include mufe de alimentare (molex), suficiente pentru încă trei ventilatoare suplimentare. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

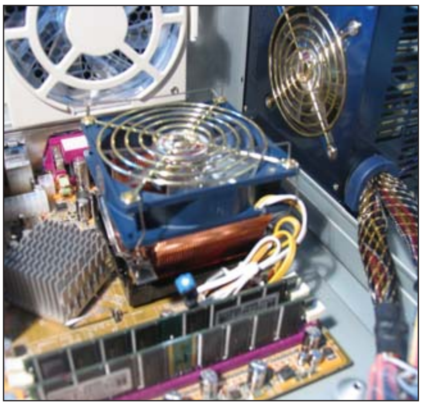
Caracteristici
Greutate: 14 Kg
5 Spaţii de andocare (bays) 5,25 inci
2 Spaţii de andocare (bays) 3,25 inci
5 Spaţii de andocare hard disc-uri
2 Ventilatoare de 12 cm
1 Ventilator de 8 cm
Contact www.pc-coolers.ro
Preţ 125 Euro + TVA



Echipa ideală!

Radiator Thermalright SLK-948U şi ventilator Enermax UC-9FAB-B





Radiatorul Thermalright e la mare preţ! Însă, nu trebuie să te descurajeze acest fapt, pentru că dispozitivul este fabricat complet din cupru, iar cuprul nu este deloc ieftin.

Avantajul cuprului este că are o conductibilitate ridicată, iar pe perioada testelor pe care le-am făcut în redacţie împreună cu ventilatorul Enermax UC-9FAB-B ne-a permis să supratactăm procesorul sistemului cu 12 % fără nici o problemă, iar ventilatorul Enermax a fost foarte "tăcut" (la 2500 de rotaţii pe minut nici nu am putut sesiza auditiv că radiatorul Thermalright are şi ventilator).

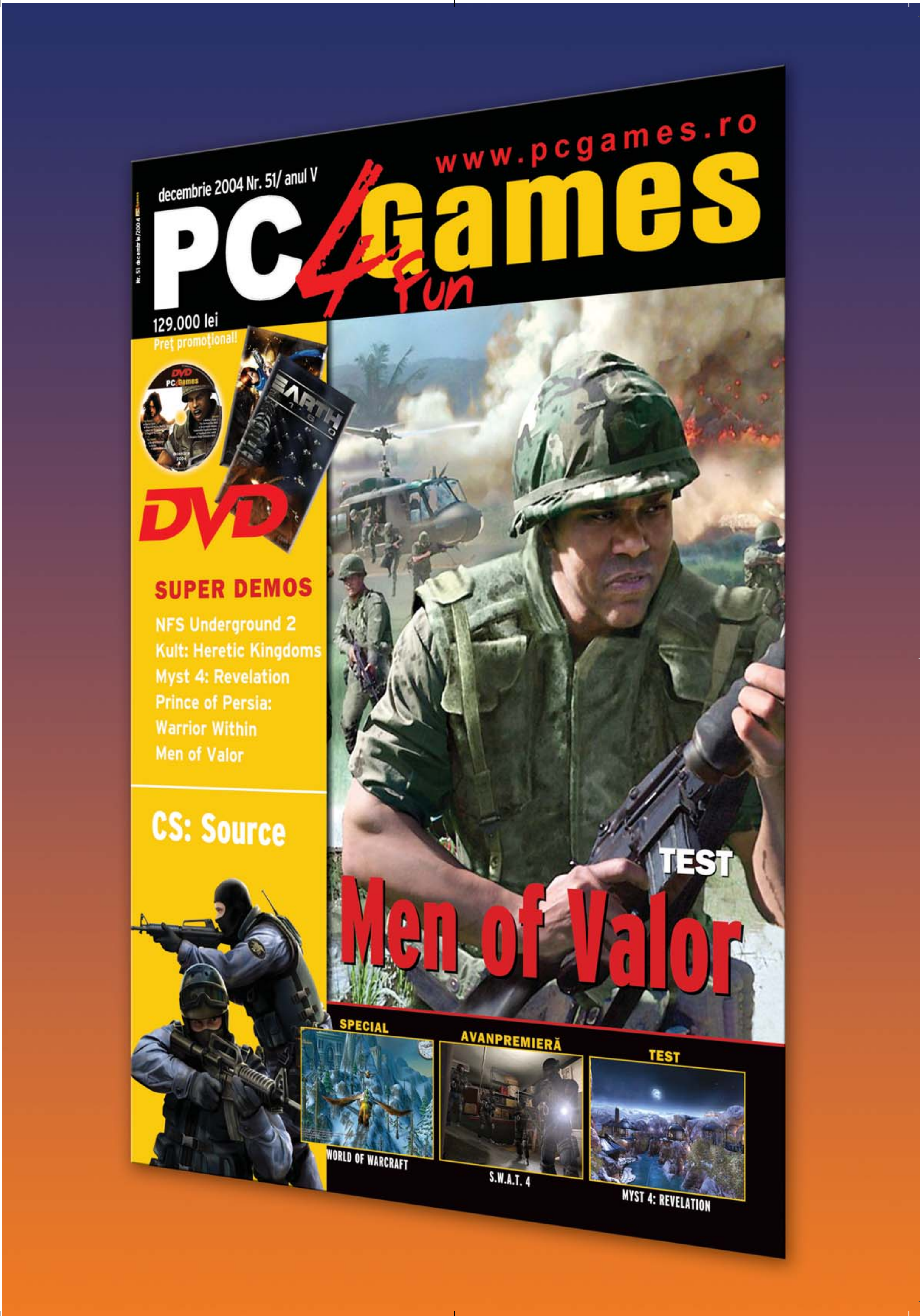
Dacă mai luăm în considerare că viteza ventilatorului Enermax se poate ajusta cu ajutorului unui potenţiometru la o viteză minimă de 1200 rpm, atunci celor care îşi doresc un ventilator liniştit pe deplin, le recomand echipa ideală!

Radiatorul poate fi adaptat pentru procesoarele Pentium 4 (soclul 478), AMD Athlon (XP) (soclul A), Xeon, şi AMD Athlon FX/64. Ventilatorul este compus dintr-o elice transparentă, un grilaj aurit pentru protejarea acesteia, un potenţiometru de reglare a turaţiei şi un duplicator pentru conectorii de alimentare molex. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

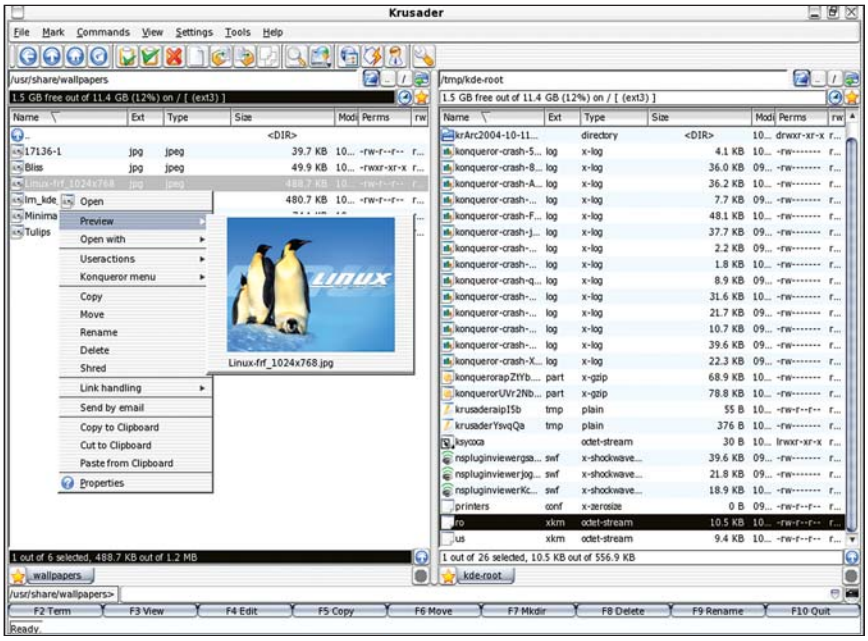
Informaţii Generale
Produs Radiator Thermalright SLK-948U
Contact www.pc-coolers.ro
Preţ 32 USD + TVA

Informaţii Generale
Produs ventilator Enermax UC-9FAB-B
Contact www.pc-coolers.ro
Preţ 8,5 USD + TVA

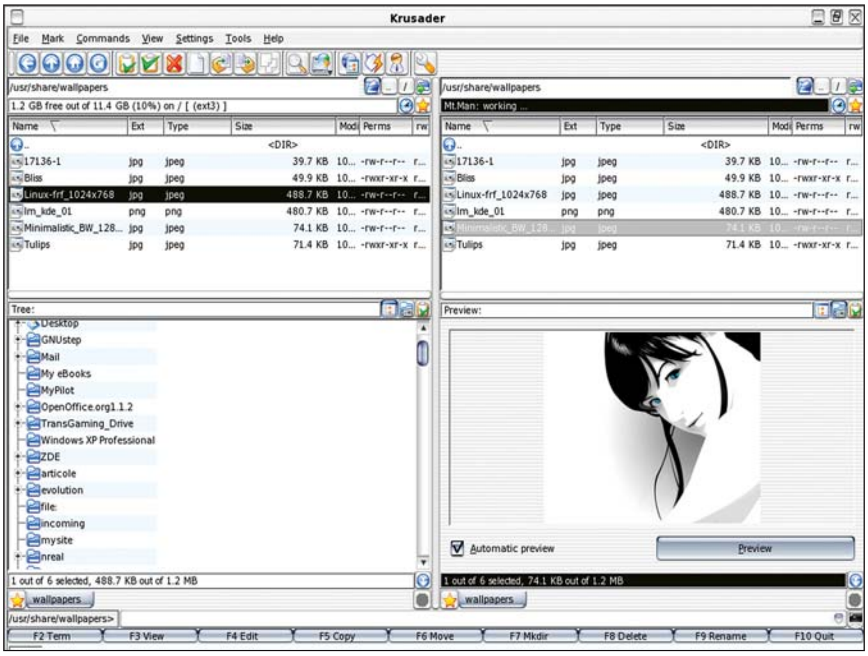

www.pcgames.ro
decembrie 2004 Nr. 51/ anul V
PC 4 Fun Games
129.000 lei
Preţ promoţional!
DVD
SUPER DEMOS
NFS Underground 2
Kult: Heretic Kingdoms
Myst 4: Revelation
Prince of Persia:
Warrior Within
Men of Valor
CS: Source
TEST
Men of Valor
SPECIAL
WORLD OF WARCRAFT
AVANPREMIERĂ
S.W.A.T. 4
TEST
MYST 4: REVELATION



Managerii de fişiere sunt unelte indispensabile în lucrul cu calculatorul. În Windows avem Windows Explorer pe care mai toată lumea îl înlocuieşte cu Total Commander. La fel, în Linux, Konqueror şi echivalentul lui din Gnome pot fi substituite de un alt manager de fişiere mai performant. Midnight Commander este folosit de multă lume şi este ideal pentru operaţii minimale, clasice, cum ar fi transferul de fişiere, arhivarea şi dezarhivarea sau conectarea la servere FTP. Pentru mai mult însă, ai nevoie de altceva. Există o sumedenie de proiecte. XWC este un "commander" care imită interfaţa explorer-ului din Windows, oferă mai multe moduri de lucru şi în general îşi face treaba destul de bine. Am întâlnit chiar şi un manager de fişiere cu o interfaţă 3D, care se foloseşte de accelerarea grafică pentru a prezenta fişierele ca şi prisme colorate aşezate în spaţiu. Interesant, dar cam atât.



Krusader previzualizează fişiere grafice



Mai multe moduri de vizualizare

Este greu de utilizat.

Un proiect GNU aparte şi care ia amploare este Krusader. Ce mi-a plăcut la acest proiect este faptul că este actualizat regulat, iar actualizările nu sunt doar schimbări minimale, ci adevărate makeover-uri, aducând îmbunătăţiri noi la fiecare versiune. Ultima versiune pe care am testat-o şi pe care mi-am propus să vi-o prezint este 1.50, direct din CVS.

La prima vedere, Krusader se aseamănă foarte mult cu Total Commander din Windows. Dar în realitate face chiar mai multe decât acesta. Încet-încet s-ar putea să te trezeşti că renunţi la Konqueror şi Midnight Commander în favoarea acestui mic dar puternic utilitar.

În primul şi în primul rând, Krusader este un manager de fişiere. Dispune de două panouri verticale în care îţi sunt afişate fişierele sistemului. Scurtăturile din taste care lansează anumite operaţii cu fişiere sunt acelea pe care le întâlnim în marea majoritate a managerilor de acest gen. De la F3 la F8 întâlnim în ordine View, Edit, Copy, Move, Mkdir şi Delete. F2 deschide un terminal în directorul curent, F9 redenumeşte fişierul selectat, iar F10 părăseşte programul. Ce ar mai trebui să adaug ar fi faptul că odată minimizat, Krusader se aşează în tray-ul Panel-ului din KDE în loc să se aglomereze cu celelalte programe minimizate.

Cu clic-dreapta pe un fişier sau director obţinem un meniu contextual cu o mulţime de opţiuni interesante:

Open - deschide itemul selectat

Open in a new tab - deschide directorul selectat într-un nou tab, poziţionat la baza ferestrei

Preview - permite previzualizarea fişierului selectat. Krusader permite astfel afişarea într-un thumbnail a imaginilor, fişierelor text sau a fişierelor binare (în modul hexa).

Open With - ne va afişa o listă a programelor care pot deschide fişierul spre editare sau vizualizare.

Useractions - permite introducerea unor acţiuni predefinite

Konqueror Menu - oferă acces la opţiunile meniului contextual din Konqueror

Copy/Move/Rename/Delete/Shred - pentru operaţiuni cu fişierul sau directorul în cauză

Link handling - crează un symlink sau un hardlink la fişierul selectat

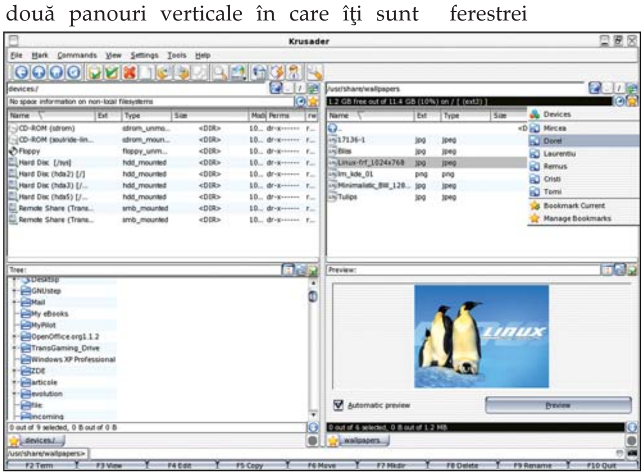
Send by email - trimite fişierul ca ataşament prin e-mail

Cut/Copy/Paste to clipboard - operaţiuni care implică folosirea clipboard-ului din sistemul de operare.

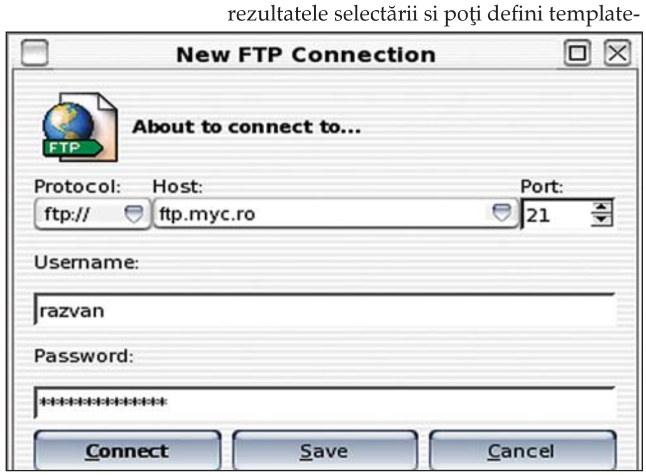
Properties - afişează proprietăţile fişierului sau directorului selectat folosind acelaşi "Properties" ca şi Konqueror.

În partea de jos a fiecărei dintre cele două liste de fişiere se află tab-urile cu care putem deschide mai multe sesiuni de afişare. Sub acestea găsim un câmp text în care putem introduce comenzi care să fie executate în directorul curent.

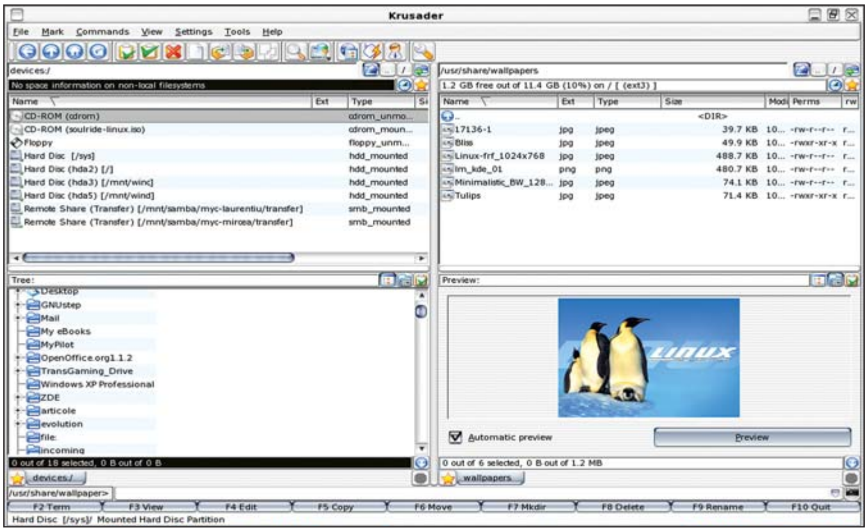
În partea din dreapta-jos a fecărei liste se află un buton circular, albastru, cu o săgeată desenată pe el. Acesta deschide un popup-panel care ne oferă încă trei moduri de vizualizare a fişierelor. Un mod "tree" care ne permite să navigăm mai uşor printre fişiere, un "Preview Panel" extrem de folositor care ne oferă o imagine a fişierului selectat (text sau imagine) şi un "Quick Panel". Ultimul permite selectarea fişierelor după anumite criterii. Mai mult, poţi salva rezultatele selectării si poţi defini template-



Mapări ale share-urilor din reţea



Accesare FTP



Putem accesa partiţiile dintr-un singur loc

uri pentru acestea.

În partea din dreapta-sus a fiecărei liste se află o serie de butoane dintre care se evidenţiază "BookMan II". Acesta ne oferă posibilitatea de a accesa şi edita bookmarkuri către cele mai folosite directoare ale sistemului sau ale reţelei. Da, acest mic gadget permite şi accesarea share-urilor Samba. Odată mapate, vei uita de Smb4K sau alte utilitare similare cu care accesai până acum directoarele partajate şi vei folosi exclusiv Krusader pentru navigarea prin acestea.

O intrare binevenită în BookMan II este "Devices". De aici avem acces la mediile de stocare ale calculatorului şi la directoarele partajate ale reţelei. E mult mai convenabil să le ai pe toate într-un singur loc decât să tot intri în `/mnt` şi să le cauţi.

Chiar lângă butonul care oferă bookmarkuri se află un altul care ne afişează ultimele directoare accesate. Banda de deasupra listelor ne arată cât spaţiu mai avem liber pe hard disc şi tipul partiţiei. Din păcate, Krusader nu poate afişa mărimea spaţiului disponibil în cazul directoarelor partajate aşa că dacă doreşti să afli câţi "mega" liberi are colegul din biroul celălalt, va trebui să foloseşti o altă metodă.

Al treilea buton din dreapta pe bara de unelte deschide o fereastră ce ne permite mai multe tipuri de conectări. Conectări la servere FTP sau SFTP, conectări la directoare partajate din reţeaua Samba (folosind `smb://`) sau FISH. Următorul buton din stânga este "RemoteMan", o parte a aplicaţiei care face cam acelaşi lucru - permite realizarea de conexiuni în reţea, cu excepţia că poate şi salva aceste conexiuni.

"MountMan" afişează în mod grafic cantitatea de spaţiu liber şi ocupat de pe partiţiile montate.

Krusader poate şi arhiva/dezarhiva pachete (în formate TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2, ZIP, RAR şi LHA). De asemenea, Krusader poate naviga prin arhive TAR, ZIP, RPM, GZIP, RAR, ACE, BZIP2, ARJ şi LHA, în funcţie de programele pentru dezarhivare pe care le ai instalate în sistem.

O opţiune binevenită este cea care permite automount-ul sistemelor de fişiere. La intrarea în program se pot monta toate partiţiile pentru ca la ieşirea din aplicaţie, partiţiile să primească un "umount". Se poate preciza care partiţii să fie "lăsate în pace" la realizarea acestei acţiuni.

Din Konfigurator - User Actions putem seta ca o anumită secvenţă de taste să lanseze o aplicaţie sau un script. De exemplu, putem mapa Firefox-ul să pornească la apăsarea tastelor Ctrl-Alt-F.

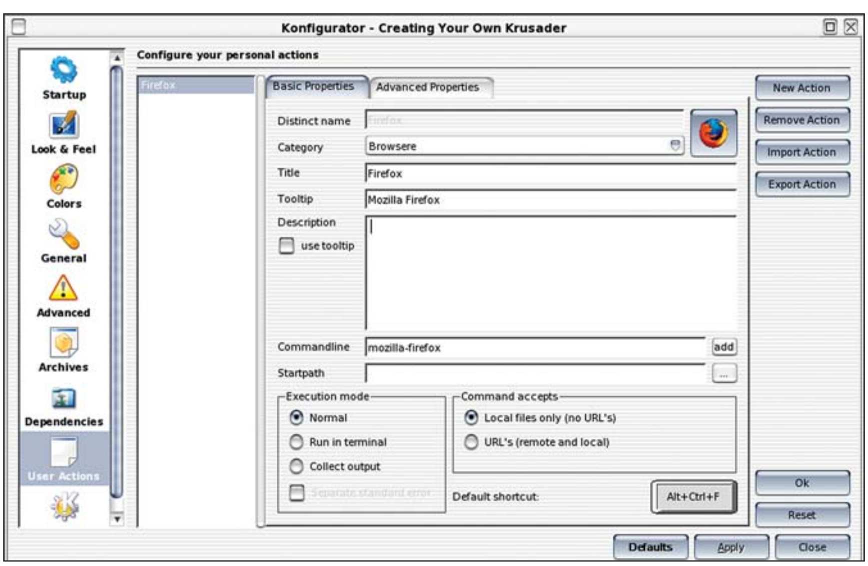
Pe lângă altele, Krusader oferă posibilitatea de a realiza profiluri pentru mai mulţi utilizatori, posibilitatea de a sincroniza două directoare (pentru a vedea care sunt diferenţele la nivel de fişiere dintre acestea) şi facilitatea de a desface şi recombina fişiere de mari dimensiuni pentru scrierea acestora pe dischete.

Un utilitar care merge excelent în paralel cu Krusader este Krename. Acesta poate redenumi fişiere urmând un model prestabilit, dictat de utilizator. Dacă Krename este instalat, cu Shift-F9 putem accesa în Krusader opţiunea "Multi Rename".

O facilitate pe care am descoperit-o recent este faptul că dacă dispui de un mouse cu 3 butoane, în Krusader, butonul mijlociu va deschide un nou tab cu directorul pe care ai dat clic. Astfel obţii o navigare cu 30% mai rapidă prin directoare.

În concluzie, Krusader te poate ajuta să duci la bun sfârşit cam orice operaţie de bază pe care ai putea-o aplica unui fişier. Are un editor de texte intern, dar poate folosi şi Kate sau un alt program similar. Interfaţa grafică este customizabilă (pot fi schimbate culorile sau adăugate butoane pe bara de unelte). Poate fi folosit ca şi client FTP sau browser de imagini şi accesează rapid resursele partajate din reţea. Dacă foloseşti Linux şi ţi-e dor de funcţionalitatea pe care ţi-o oferea Total Commander în Windows, Krusader te va face să te simţi ca acasă.■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Crearea unei scurtături pe bara de unelte


decembrie 2004 nr. 34/IV
PREȚ: 59.500 LEI
1 CD-ROM
Gratuit
FULL VERSION
OpenOffice.org 1.1.3
CD
FORUM
MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL
60
DEMO TRIAL SHAREWARE
Master cook
Home design
Softul lunii
Microsoft ART GALLERY
The Collection of the National Gallery, London
Microsoft Art Gallery
Internet Explorer
home networking
digital pictures and music
Învață singur
Microsoft Windows XP
în 24 de ore
Greg Perry
NICULESCU
CONCURSURI PREMII
Concurs Editura Niculescu



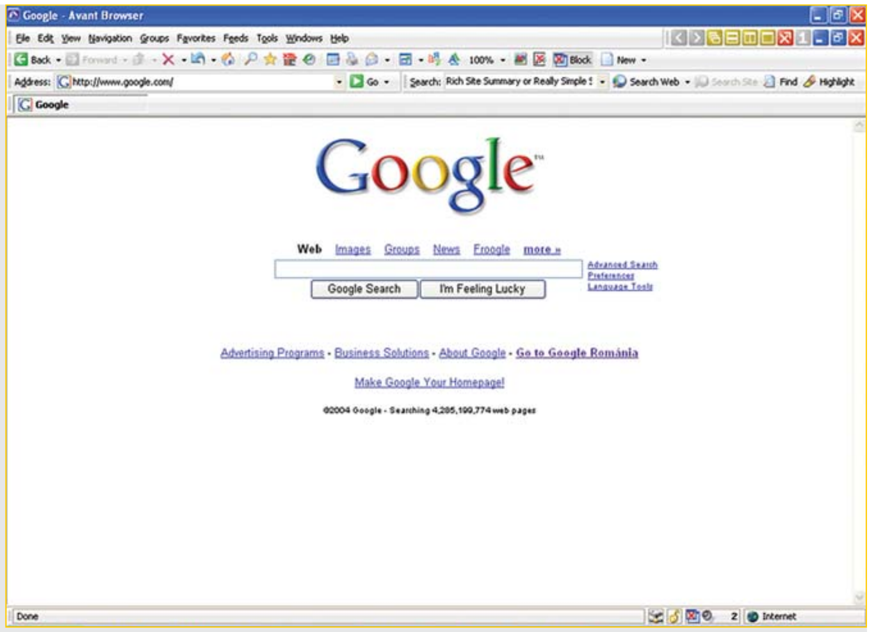
Topul motoarelor de cãutare

Fiecare dintre cei care intră pe Internet vor ajunge, mai devreme sau mai târziu, să caute informaţii. Fie din necesitate, curiozitate sau plictiseală, la un moment dat vei ajunge să tastezi google.com, askjeeves.com *sau* yahoo.com.

E inutil să mai explic ce este un motor de căutare, deoarece Internetul nu mai poate fi conceput fără această noţiune. În paginile următoare am ieşit la plimbare pe Net şi am încercat să fac o scurtă indexare a celor mai cunoscute şi mai utilizate motoare de căutare.

Cu toate că i-am spus "top", nu am făcut chiar o analiză "la sânge" şi nu am le-am prezentat neapărat ca "cele mai bune motoare de căutare, de la locurile 1 la 10". Poate doar primele 3 locuri sunt ordonate, restul fiind mai mult o chestie de preferinţe. Probabil că mulţi utilizatori sunt de părearea că "Google ajunge!". Dacă aş fi subiectiv, probabil că m-aş integra şi eu în această categorie, însă experienţa m-a învăţat că este bine să ai tot timpul un back-up, şi că un singur program nu va satisface niciodată necesităţile şi doleanţele tuturor.

Google (www.google.com)



Fără doar şi poate, liderul autoritar în domeniul căutării pe Internet, propulsat atât de profesionalism, diversitate a serviciilor, cât şi multă reclamă (...sau anti-reclamă), la doar 6 ani de la apariţie, Google oferă utilizatorilor posibilitatea de a găsi pe Internet aproape tot ceea ce îi interesează. Serviciile oferite sunt foarte diverse, pornind de la căutrea unor termeni simpli, imagini, ştiri şi mergând până la căutări speciale (în PC-ul propriu), accesarea unor pagini care nu mai există, grupuri, Froogle, Blogger, acces rapid la dicţionar, unelte de traducere, precum şi celebrul plug-in Google Toolbar. Google Adwords conduce de asemenea în topul programelor plătite pentru o poziţionare garantată în rezultatele unei căutări.

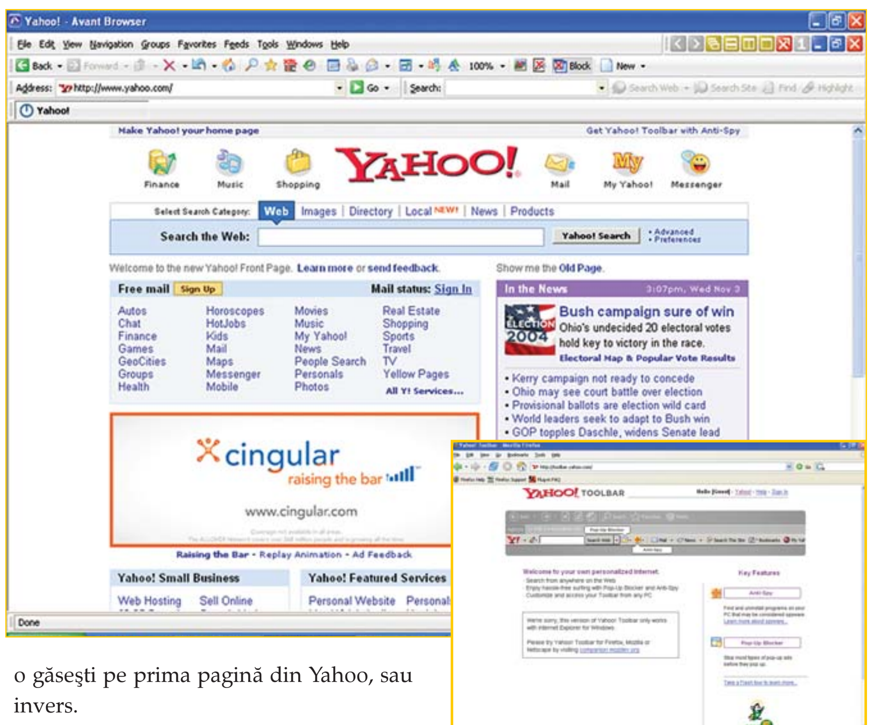
Interfaţa simplă şi intuitivă, rapiditatea, precum şi cele peste 4.285.000.000 de pagini indexate continuă să atragă ca un magnet utilizatorii, oriunde s-ar afla aceştia.

Cele mai înverşunate critici şi nemulţumiri se leagă în primul rând de faptul că în ultimii doi ani rezultatele căutărilor nu mai sunt atât de relevante ca la început. Oricum acest aspect este relativ, deoarece este evident că odată cu creşterea numărului de pagini indexate, informaţia se diversifică şi se întrepătrunde, şi sunt din ce în ce mai mulţi cei care încearcă să speculeze slăbiciunile sistemului pentru ca paginile lor să fie cât mai bine poziţionate în lista cu răspunsuri ale unei căutări. Aşa că să nu te miri dacă vei căuta informaţii despre bujii, şi vei găsi printre primele rezultate pagini care prezintă lenjerie intimă sau produse lactate! Când eşti numărul 1 ai foarte mulţi admiratori dar şi mulţi duşmani.

Google a devenit de curând companie publică şi este pe zi ce trece tot mai comercial. Dar cât de greu este să supravieţuieşti în ziua de azi fără a fi comercial!

Oricum recomand acest motor de căutare atât internauţilor începători cât şi celor avansaţi. Primii au la dispoziţie instrumente utile şi uşor de utilizat pentru a găsi ceea ce caută, iar utilizatorii avansaţi pe lângă experienţa de lucru cu acest motor, au la îndemână un set complet de opţiuni şi trucuri de care se pot folosi pentru a-şi atinge scopurile.

Yahoo (www.yahoo.com)



Cel mai vechi portal, lansat aproximativ acum 10 ani, Yahoo a fost primul sit care a catalogat informaţiile în directoare. Până în luna februarie a acestui an, Yahoo a folosit tehnologie Google, când a hotărât să renunţe şi să utilizeze tehnologie proprie (nu chiar… fiind bazată pe Inktomi, AllTheWeb şi Alta Vista).

Interfaţa sitului este una mai complexă însă destul de bine organizată, şi fiind vorba de un sit care reprezintă mai mult decât un motor de căutare, ai acces la diverse utilitare, precum Yahoo Messenger, e-mail, divertisment, ştiri etc.

Cu toate că nu are o sferă atât de largă precum cea a lui Google, sunt cazuri în care rezultatele căutărilor sunt mai relevante. Spuneam undeva la început că este benefică folosirea unuia sau mai multor motoare de căutare alternative, fiindcă de multe ori rezultatele se completează, aşa că este posibil ca informaţia pe care nu ai găsit-o în primele 5 pagini din Google, să o găseşti pe prima pagină din Yahoo, sau invers.

Nici la viteza de afişare a paginilor, Yahoo nu stă rău. Într-un test pe care l-am efectuat (am testat viteza de afişare pentru 30 de pagini), la o conexiune de 352 Kb/s, diferenţele au fost nesemnificative.

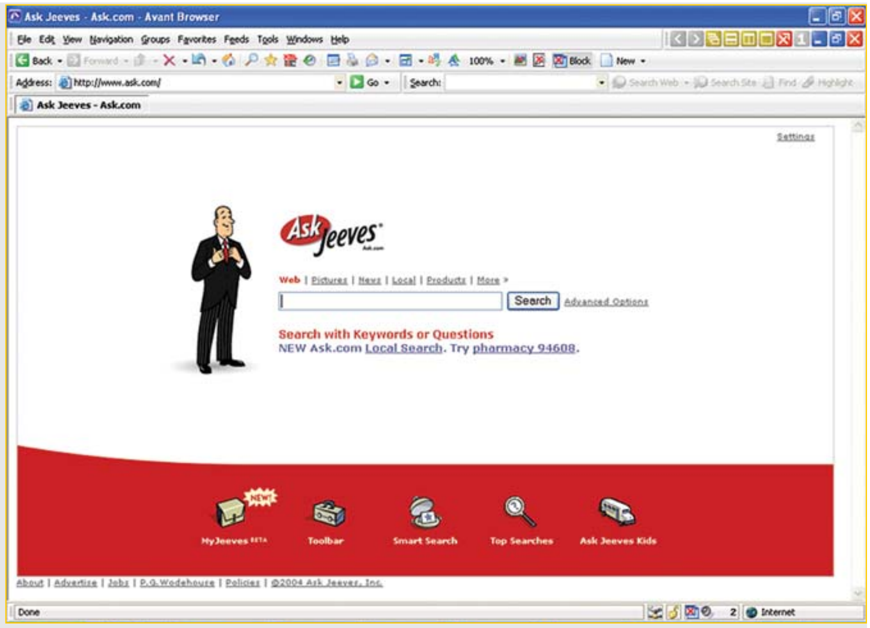
Ask Jeeves (www.askjeeves.com)

Acum 6 ani, când se puneau temeliile lui Google, Ask Jeeves devenea faimos, deoarece te lăsa să cauţi punând întrebări în limba engleză şi primind răspunsurile de care aveai nevoie.

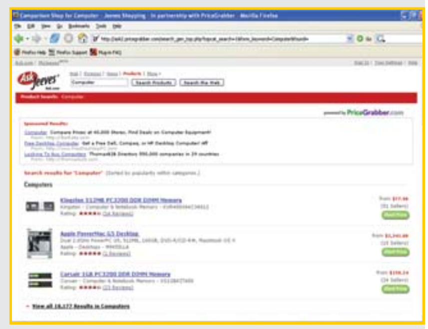
De fapt nu era vorba de o tehnologie specială, existau redactori angajaţi care monitorizau logo-uri, iar apoi căutau pe Internet siturile care să fie cele mai potrivite răspunsuri pentru cererile efectuate.

Astăzi în schimb, Ask Jeeves se bazează pe tehnologia de căutare automată (căutare pe Internet în paginile indexate, după care utilizatorul alege la rândul lui răspunsul dorit dintre rezultatele afişate).

Ca rezultate şi viteză, eu personal consider că Ask Jeeves nu are acelaşi potenţial ca şi concurenţii menţionaţi până acum. Însă ce a îmbunătăţit acest motor de căutare în ultima perioadă a fost căutarea cu tab-uri invizibile. De exemplu, încearcă să cauţi în Google "pictures of Aston Martin", iar apoi aceeaşi sintagmă în Ask Jeeves, şi compară rezultatele. Dacă în Google nu vei obţine decât linkuri către diverse pagini, Ask Jeeves îţi oferă în antetul paginii patru imagini (mai mult sau mai puţin) reprezentative.



Probabil că-ţi vei spune "ce-i aşa mare lucru, din moment ce şi Google are tab-ul <<pictures>>?" Exact aici intervine conceptul de tab invizibil. În momentul în care categoriile se vor diversifica, pe ecran s-ar putea să-ţi apară zeci de astfel de tab-uri, iar cu cele invizibile vei putea păstra interfaţa cât mai simplă şi accesibilă tuturor utilizatorilor. Dar despre tehnologii şi tendinţe pe piaţa motoarelor de căutare voi vorbi mai multe într-un număr viitor.

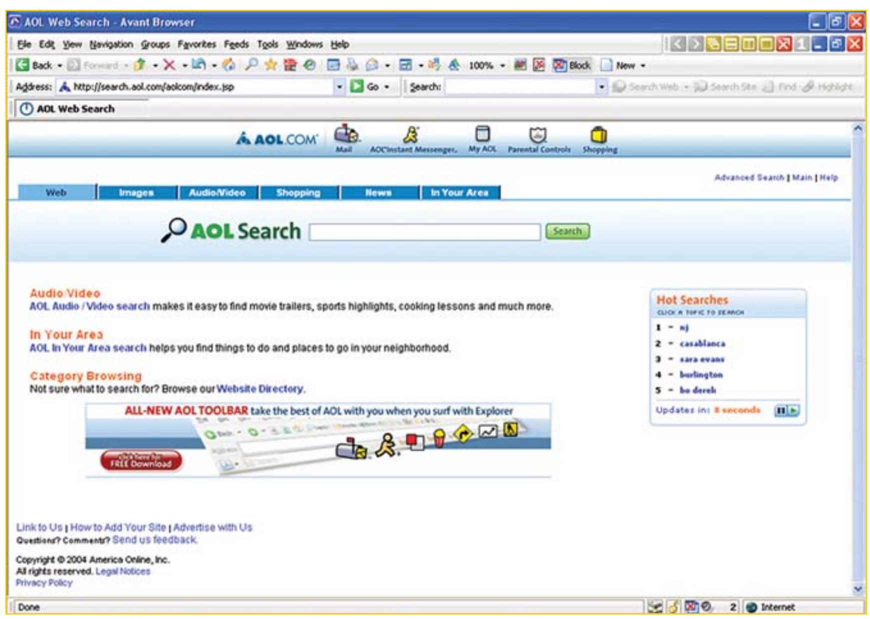


AOL Search

(http://search.aol.com - pentru toţi utilizatorii, http://aolsearch.aol.com - pentru utilizatorii AOL)

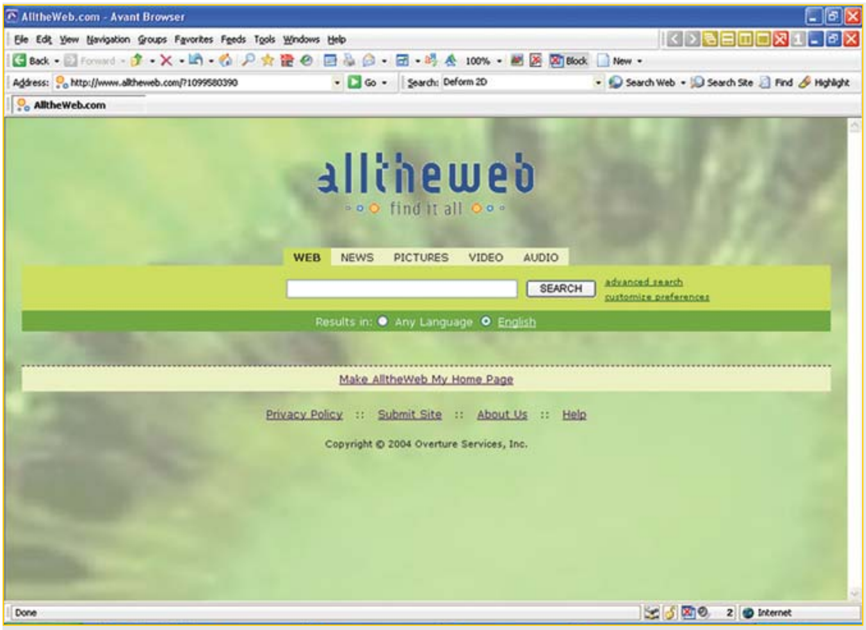
Rezultatele afişate de AOL Search sunt aproximativ aceleaşi cu cele afişate de Google fiindcă ambele motoare folosesc acelaşi index. Cu toate că pare puţin mai greoi şi mai stufos, AOL Search oferă utilizatorului câteva opţiuni interesante. De exemplu (şi din păcate pentru cei care nu au un cont AOL) versiunea internă oferă acces la anumite linkuri care nu sunt disponibile decât pentru utilizatorii înregistraţi. La fel ca şi Google sau Yahoo, ai la dispoziţie o bară cu instrumente pe care poţi să o descarci de pe situl oficial şi să o instalezi pentru a avea acces la anumite opţiuni atunci când navighezi (disponibilă din păcate doar pentru IE).

O altă opţiune care mi s-a părut interesantă este caseta cu cele mai solicitate căutări, actualizată la fiecare 12 secunde, precum şi posibilitatea de a căuta fişiere



audio sau video (trailere, tutoriale, muzică în diferite formate - mp3, wmv, secvenţe din sport etc.).

Nu cred că AOL Search este ceva senzaţional (poate din punctul de vedere al utilizatorului american, şi în spirit de solidaritate cu acesta :), însă merită cu siguranţă să îl încerci, mai ales dacă ai un cont AOL.

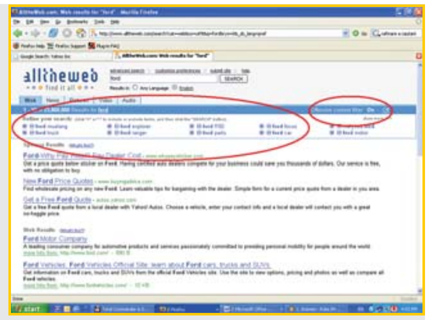


AllTheWeb.com

(www.alltheweb.com)

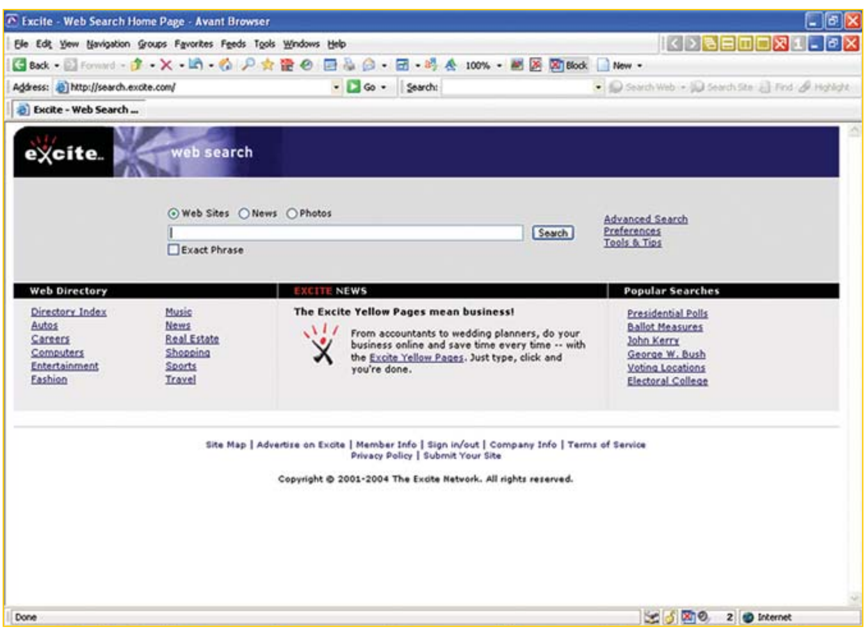
Cunoscut şi sub denumirea de FAST Search (asta deoarece iniţial AllTheWeb.com era deţinut de compania FAST, AllTheWeb a ajuns în cele din urmă în proprietatea companiei Yahoo (iniţial motorul de căutare a fost achiziţionat de Overture, care la rîndul ei a fost cumpărată de Yahoo! Inc.).

Poţi considera acest motor o versiune simplificată a lui Yahoo (interfaţa este "asemănătoare" cu a lui Google), axat pe căutare dar care îţi oferă în acelaşi timp şi posibilitatea de a căuta ştiri, imagini, muzică sau secvenţe video.



Interesant mi s-a părut filtrul pentru conţinut "ofensator" (pe care poţi să-l activezi/ dezactivezi printr-un singur clic), precum şi opţiunea de rafinare a căutării.

Dacă nu ai vizitat până acum acest sit, dar ai făcut-o în urma lecturării acestui articol, vei fi surprins să vezi că interfaţa pe care am prezentat-o în screenshot-ul alăturat diferă de cea care ţi-a apărut pe monitor. Aceasta se datorează unei opţiuni speciale care îţi permite să schimbi interfaţa paginii alegând unul dintre şabloanele existente sau creându-ţi tu una după propriul gust (pentru mai multe detalii vizitează adresa **http://www.alltheweb.com/help/alchemist/gallery**).



Excite

(http://search.excite.com)

Adresa pe care am notat-o mai sus este adresa motorului de căutare Excite, care este doar o parte a portalului cu acelaşi nume (**www.excite.com**) disponibil în două versiuni: original şi lite, ultima oferind acces doar la conţinutul şi linkurile mai importante. Acest portal este proprietatea companiei Ask Jeeves.

Ce mi-a plăcut la acest motor de căutare este că pune în practică ideea de concentrare a informaţiei (atât de necesară!) prin faptul că oferă rezultatele din 6 motoare de căutare foarte folosite, printre care Google, Yahoo sau Ask Jeeves.

Dând un clic pe linkul "Preferences" vei putea să personalizezi modul în care se efectuează căutările. De aici poţi să activezi/dezactivezi filtrul pentru conţinut ofensator, să alegi limba în care să fie afişate rezultatele sau numărul de rezultate pe pagină.

De asemenea, dând un clic pe linkul Tools&Tips, va apare o pagină unde vei primi răspunsul la întrebări legate de acest motor de căutare, vei putea să setezi pagina excite.com ca şi pagină de start sau vei afla cum poţi să-ţi înregistrezi situl.

O opţiune "suplimentară" dar interesantă este SearchSpy cu ajutorul căreia poţi să vezi cam ce caută lumea pe Net în ziua de azi...



HotBot (www.hotbot.com)

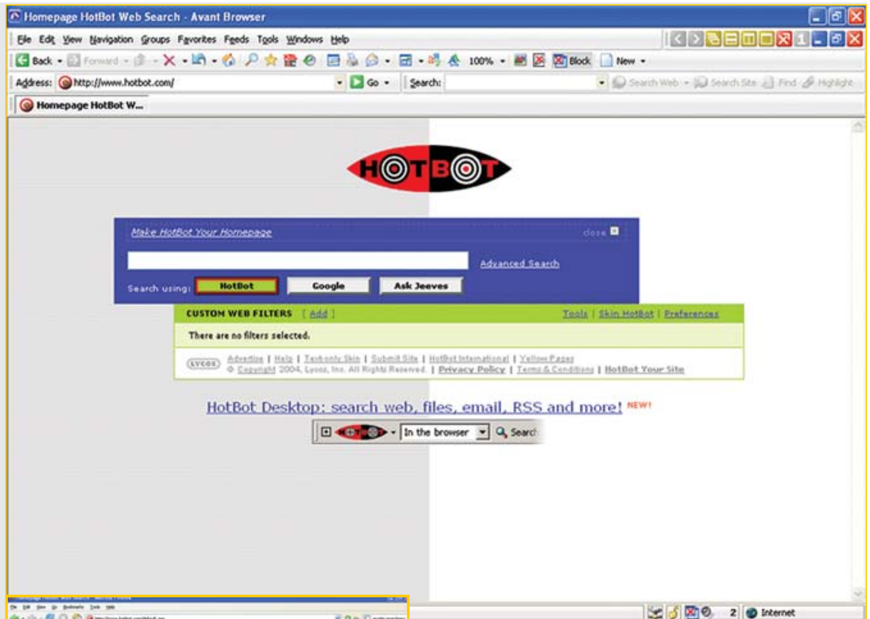
HotBot s-a lansat în mai 1996 (se baza la acea vreme pe Inktomi) şi în 1999 părea că va deveni "cel mai cel" însă nu a putut rezista în faţa mult mai tânărului său concurent (Google).

Cu toate că oferă răspunsuri asemenea unui metamotor de căutare, tehnic vorbind HotBot nu face parte din această categorie, deoarece căutarea se face separat (în cazul anterior răspunsurile oferite de diferitele motoare de căutare erau afişate pe aceeaşi pagină).

Oricum se deosebeşte prin faptul că oferă acces direct şi rapid la 3 motoare importante: Google (dai un clic pe butonul Google), Teoma (dai un clic pe butonul Ask Jeeves) şi Yahoo (butonul HotBot).

Un fapt interesant referitor la acet motor de căutare este faptul că a atras atenţia utilizatorilor prin interfaţa neconvenţioanlă care foloseşte o combinaţie "ciudată" de culori.

La fel ca şi AllTheWeb, în decembrie 2002, HotBot a introdus opţiunea de personalizare a interfeţei (http://www.hotbot.com/prefs_skins.asp). Ai posibilitatea să alegi una dintre cele trei posibilităţi: basic skins (interfeţe predefinite), style picker (introduci valori pentru culori) şi total CSS control (încarci pe server propriul fişier CSS).





O opţiune folositoare (nu neapărat şi pentru cei care folosesc browserul Avant) este HotBot Desktop (un utilitar asemănător Google Toolbar-ului) pe care poţi să-l descarci gratuit de pe situl oficial, şi care-ţi permite să cauţi pe Net sau în calculator, să blochezi pop-up-uri sau să evidenţiezi anumiţi termeni într-o pagină. Singura problemă cu HotBot Desktop e că nu e disponibil decât pentru navigatoarele bazate pe engine-ul IE.

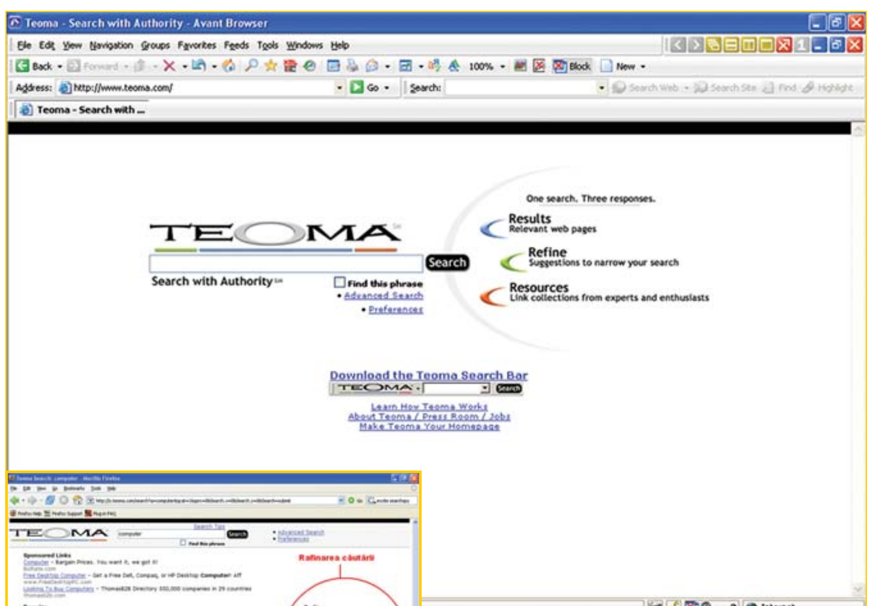
Teoma (www.teoma.com)

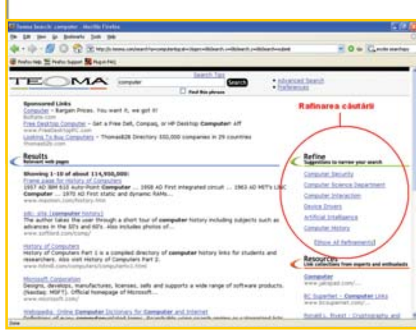
Teoma a fost fondat în 2000 într-o localitate din New Jersey de o echipă de oameni de ştiinţă de la universitatea Rutgers. La doar un an de la înfiinţare acest motor de căutare a fost cumpărat de Ask Jeeves.

Teoma (care înseamnă "expert") este un motor diferit şi are un index mai mic decât rivalii Google şi Yahoo. Cu toate acestea, de multe ori, numărul rezultatelor găsite pentru o cerere este mai mare decât cel de pe Google sau Yahoo.

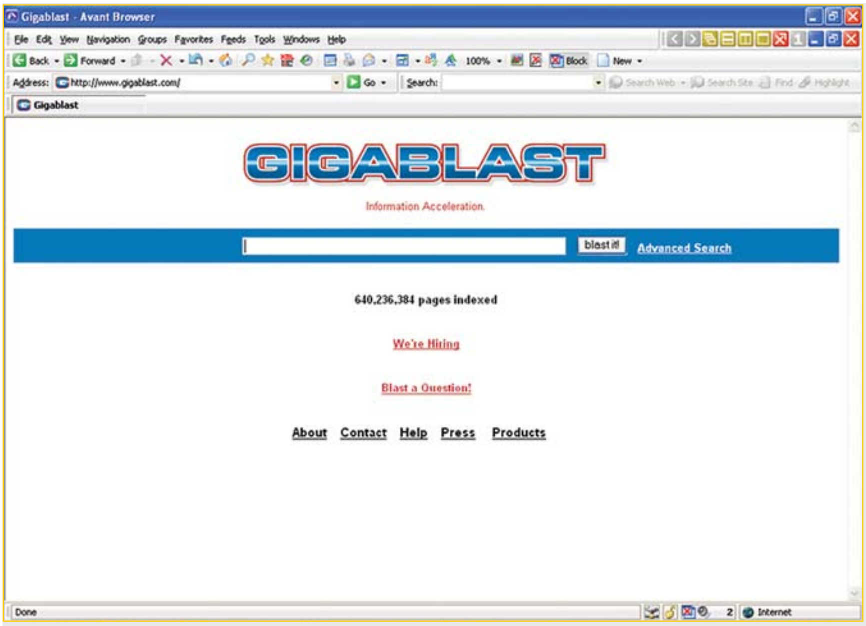
Dar cum multă lume aşteaptă mai degrabă calitate decât cantitate, Teoma şi-a făcut renume, încă de la apariţie, prin relevanţa rezultatelor.

Ce mi s-a părut interesant şi deosebit este opţiunea de rafinare a căutării ("Refine"), care nu este altceva decât o serie de sugestii pentru detalierea unei căutări. De asemenea opţiunea "Resources" îţi permite să consulţi o colecţie de linkuri recomandate de specialişti şi de utilizatori.





Nu ai la dispoziţie foarte multe opţiuni, însă merită să încerci acest motor de căutare şi să compari relevanţa rezultatelor cu cea a concurenţei.



Gigablast (www.gigablast.com)

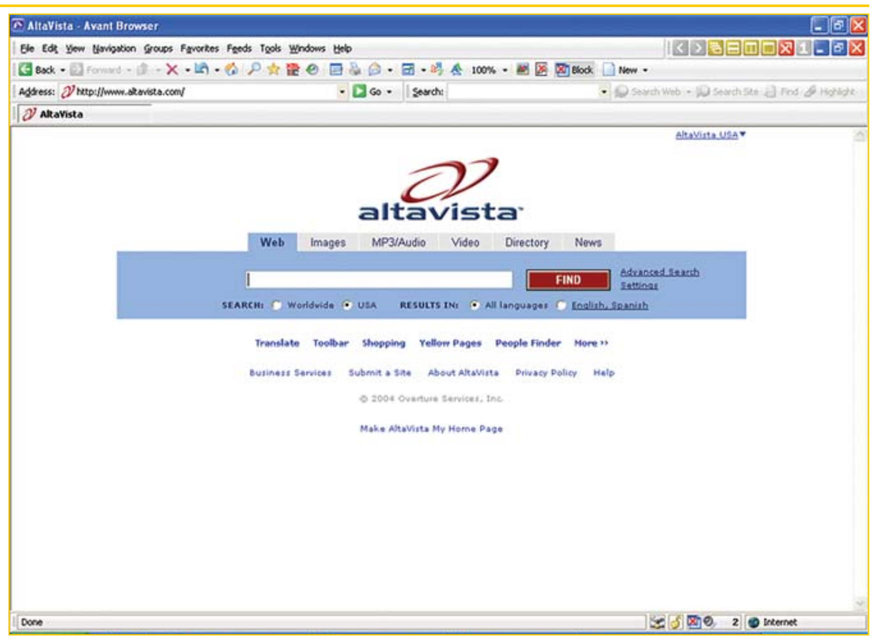
Dacă ar fi să-l compar cu Google, Teoma sau Yahoo, Gigablast poate fi considerat minor cu cele "doar" 640 de milioane de pagini indexate. Interfaţa care seamănă foarte mult cu cea a lui Google şi opţiunea de rafinare a căutării (exprimată în procente pentru diferiţi termeni) par la prima vedere singurele atuuri cu care acest motor de căutare ar putea face faţă concurenţei. Cam puţin, nu? Ce m-a impresionat mai mult la Gigablast a fost faptul că a fost creat şi întreţinut de o singură persoană, Matt Wells!

El s-a ocupat şi de programare şi de marketing şi, ce este mai demn de admirat, e că Gigablast continuă să se dezvolte pe zi ce trece.

Istoria acestui motor de căutare este destul de simplă după cum povesteşte Matt într-un interviu acordat companiei SearchDay: "În 1988, când eram în liceu, am creat un joc de aventură denumit <<Revenge of the Germs>>, din care am vândut cam 20 de copii. A urmat o perioadă în care am lucrat pentru Infoseek, iar după ce am plecat de la ei, în august 2000, am început să lucrez la Gigablast ca un proiect independent. Eu am scris de la zero tot codul în C++".

Ei, toată stima pentru Matt, şi într-adevăr se pare că Gigablast se dezvoltă din moment ce Matt nu mai face faţă singur (pe sit apare un link de angajări)...

Alta Vista
(www.altavista.com)



Alta Vista a luat fiinţă la sfârşitul anului 1995, şi a început foarte promiţător, impresionând prin relevanţa rezultatelor şi adunând în jurul său un grup de utilizatori împătimiţi (era un fel de "Google" al acelei perioade).

O mişcare mai puţin inspirată a fost încercarea de a transforma Alta Vista într-un portal, ceea ce a dus la neglijarea motorului de căutare, rezultatele şi-au pierdut acurateţea, nemaipunându-se accent pe indexarea de noi pagini.

Aş putea spune că în ultima perioadă lucrurile au reintrat în normal după ce compania a fost achiziţionată de Overture, intrând în cele din urmă în proprietatea companiei Yahoo, după ce aceasta a cumpărat Overture.

Rezultatele căutării sunt furnizate de engine-ul Yahoo, şi poţi să cauţi text, imagini, fişiere audio sau video.

În concluzie aş putea spune că Alta Vista este o versiune mai simplificată a lui Yahoo, dar merită încercat, mai ales de cei care vor simplitate sau să retrăiască feeling-ul deceniului trecut.

La final

Dacă ar fi să dau note sau să aleg un top 3 al celor mai bune motoare de căutare, fără nici o ezitare aş alege Google, Yahoo şi Ask Jeeves. Restul oferă opţiuni asemănătoare (se bazează pe aceleaşi crawlere) şi pentru a le departaja, ar trebui făcute teste mai complexe. Oricum acest lucru ar fi destul de nesemnificativ din moment ce, în cele din urmă, totul se rezumă la preferinţele fiecăruia.

Îţi recomand totuşi să le încerci, şi eventual să arunci o privire şi la adresele www.looksmart.com, www.wisenut.com, www.lycos.com, http://search.msn.com, www.webcrawler.com, unde mai poţi găsi câteva alternative interesante.

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Într-o lume în care predomină Windows, Linux, OS X şi BSD îşi fac încet-încet loc şi alte sisteme de operare. Concepte noi, timide, pornesc în căutarea unor dezvoltatori răbdători care vor să îşi implementeze ideile.

În My Computer v-am prezentat în numerele anterioare "ciudăţenii" de genul BeOS, Syllable, QNX sau MenuetOS. Acum a venit rândul unui alt sistem de operare să fie analizat.

Am auzit de SkyOS acum un an şi ceva iar primele screenshot-uri pe care le-am văzut arătau promiţător. Zilele trecute am luat hotărârea să-i contactez pe dezvoltatori să văd dacă îmi pot furniza un ISO al sistemului de operare. SkyOS nu poate fi copiat gratuit (încă) până nu iese din faza de dezvoltare. Ca să poţi dispune de o copie a sistemului de operare trebuie să fii dezvoltator. După părerea mea, cam ciudat modul de organizare... Cum îşi poate face cineva o idee asupra sistemului de operare, cum poate să decidă dacă vrea sau nu să îl sprijine din moment ce nu îl poate încerca?

În orice caz, cei doi dezvoltatori principali au fost de acord să-mi ofere un număr serial şi un link de download pentru SkyOS 5 beta 8, iar în rândurile care urmează se regăsesc impresiile mele despre noul sistem de operare.

Aş dori să spun în primul şi în primul rând că SkyOS nu este o distribuţie Linux. Nu este o versiune BSD. Nu seamănă cu nimic aflat pe piaţă acum, fiind un sistem de operare scris de la zero. Grupul de dezvoltatori este restrâns, dar cu toate astea, SkyOS a ajuns departe în primele luni de viaţă. A fost creat în Cygwin sub Windows, folosind 99% limbajul de programare C şi 1% ASM. Deşi mă îndoiesc că va ajunge vreodată să



fie utilizat de mai mult de - să zicem - 5000 de persoane, fără doar şi poate, sistemul de operare este o curiozitate demnă de încercat.

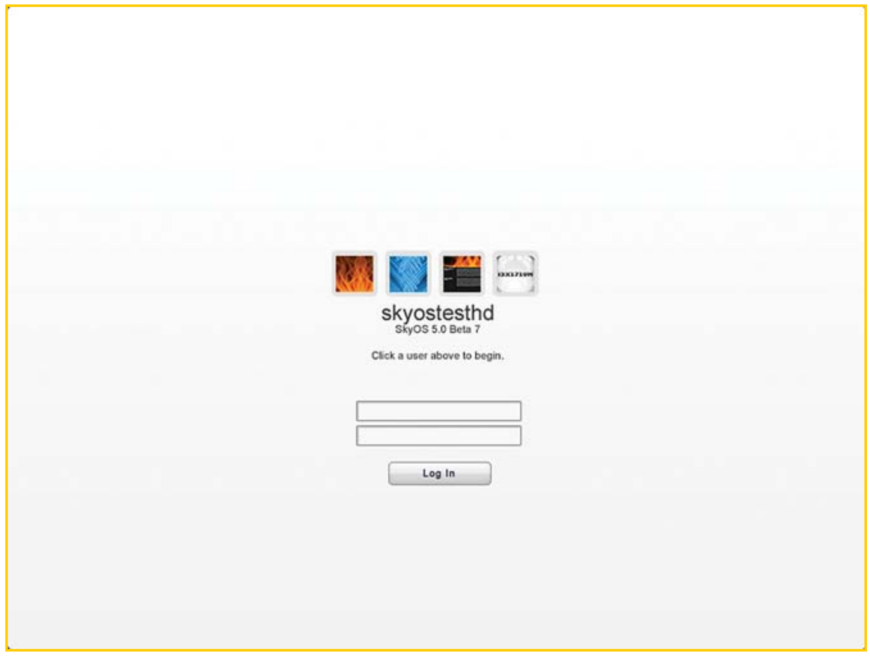
Instalare

Deşi CD-ul SkyOS serveşte şi drept LiveCD, am ales totuşi să instalez sistemul de operare pe o partiţie de 2,5Gb. Am introdus CD-ul în unitate şi am fost întâmpinat de un bootmanager care mă întreba dacă doresc să bootez de pe CD, să bootez o partiţie care să conţină SkyOS sau să instalez un sistem nou pe o partiţie curată. Am ales ultima variantă. Mi se prezintă acum partiţiile disponibile pe hard disc. Mi-a plăcut că SkyOS a văzut partiţiile de tip EXT2 şi EXT3 pe care le aveam, ba chiar şi partiţia BFS pe care aveam instalat Zeta. Am ales să formatez spaţiul de 2,5Gb în format SkyFS şi am apăsat pe "Continue". Acum mi se cere un cod serial pe care l-am primit prin e-mail împreună cu linkul către CD de la dezvoltatorii SkyOS. Am introdus combinaţia de 16 litere şi cifre şi SkyOS a început să extragă pachetele.

Instalarea durează destul de mult. Folosind hardware-ul meu a durat 20 de minute până să ajung la ecranul de login. Între timp m-am delectat cu lista de pachete pe care sistemul de operare o derula: Abiword, Blender, Apache, bash, Python, Samba - toate cunoscute din lumea Linux.

Un desktop proaspăt

Trebuie să recunosc că primul SkyOS pe care l-am încercat a fost versiunea premergătoare acestui ultim release, adică SkyOS Beta 7. Am aşteptat cu acest review deoarece mi se promisese că Beta 8 va avea un mai bun suport hardware. Vă spun de pe-acum că placa de sunet şi cea de reţea nu au fost detectate şi nici nu am reuşit să le fac operaţionale, oricât m-am străduit. Fără acces la Internet, SkyOS e un sistem de operare invalid. Nu îşi poate updata aplicaţiile, nu poate copia altele noi. Şi sunt destule... Quake II de exemplu :)

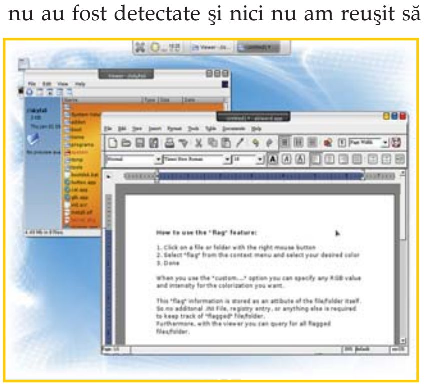


SkyOS 5 beta 8 - ecranul de login afişează încă "beta7"

Prima impresie pe care SkyOS ţi-o imprimă este cea de Windows XP. Ajungi la un ecran care îţi oferă doi utilizatori - "admin" şi "test" - şi care seamănă foarte mult cu ecranul de login din Windows XP. Nici unul din cei doi utilizatori nu are setată o parolă din start aşa că aleg "admin" şi ajng pe desktop-ul sistemului de operare, albastru şi primitor.

Aici avem patru iconuri: Storage, SystemManager, Terminal şi Bash. Ultimele două oferă acces către consola sistemului. În partea de jos a ecranului există un mic program care afişează mesajele date de sistem. Putem afla dacă a fost detectat un nou hardware sau dacă au existat probleme la bootare.

În partea de sus avem un "taskbar" care serveşte şi drept meniu de start. Aranjamentul seamănă cu cel din OS X. Oarecum, toată interfaţa rafinată din



Abiword



Gimp a fost şi el portat pe SkyOS



Managerul de fişiere

SkyOS oferă un look Apple, de la claritatea iconurilor (care sunt luate din KDE) şi până la ferestrele lustruite cu o vagă tentă Aqua.

Orice fereastră sau aplicaţie nouă vom deschide va apare aici sub forma unui tab. Meniul "Start" este marcat de logo-ul SkyOS şi oferă acces la două submeniuri: "Programs" şi "Settings". Tot aici avem comenzile "Run", "Shutdown" şi "Logoff".

Programe

Prima intrare din submeniul "Programs" este "Development" şi conţine "Developer Studio", un program IDE pentru dezvoltarea aplicaţiilor SkyOS într-un mod vizual. La "Entertainment" găsim jocurile şi programele multimedia. Dintre jocurile incluse în SkyOS cel mai interesant pare "Transport Tycoon Deluxe", un port al jocului care a făcut vâlvă acum mai bine de 8 ani. "Minesweeper" îl ştiţi din Windows iar "FooBillard" este un joc OpenGL portat de sub Linux. Cum SkyOS este compatibil cu standardele POSIX, o mulţime de aplicaţii interesante au fost portate pe acesta de sub Linux în special.

Programele multimedia se compun dintr-o aplicaţie numită "MediaCenter" care serveşte drept MP3 şi video player. Poate deschide doar fişiere MP3, WAV, WMV şi MPEG şi dispune de o interfaţă grafică atrăgătoare.

Avem şi un "mixer" - o aplicaţie de reglare a volumului sistemului de operare, inclusiv basul şi înaltele.

La "Entertainment" avem şi 7 demo-uri OpenGL cu care putem testa performanţa SkyOS în relaţie cu placa noastră grafică. La mine acestea au mers teribil de încet aşa că nu mai are rost să le descriu.

"Filesystem Browser" este managerul de fişiere al sistemului de operare. Cu el am putut să studiez pentru prima oara structura de directoare cel puţin ciudată din SkyOS.

Voi termina cu descrierea managerului de fişiere şi vă voi explica imediat despre ce este vorba.

Ca şi Explorer-ul din Windows sau Konqueror în Linux, avem şi aici un sidebar care oferă detalii referitoare la proprietăţile fişierului selectat, avem acţiuni de genul "Open this Drive", "Unmount this Drive" sau chiar "Format this Drive" şi o fereastră în care putem previzualiza diverse tipuri de fişiere.

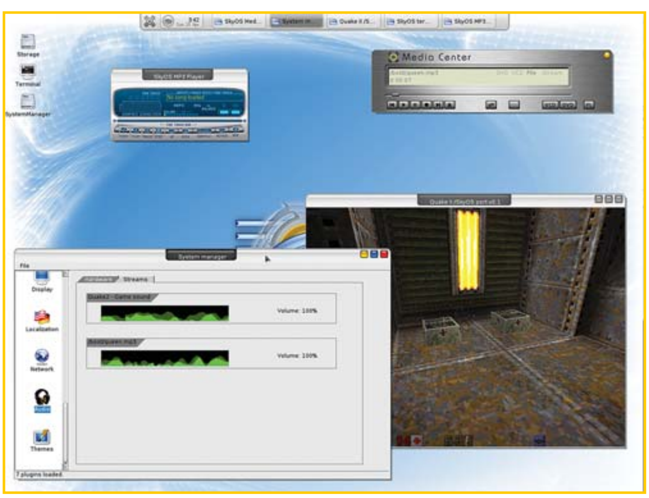
Directoarele şi fişierele pot fi afişate în



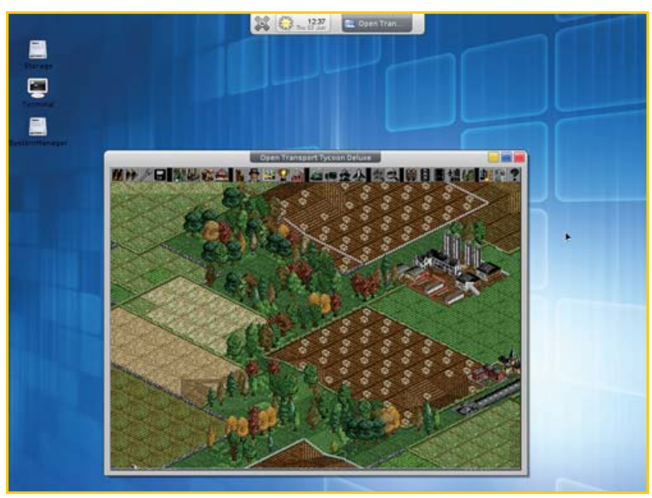
Foo billard - un joc open-source adus din Linux

trei moduri - list, thumbnail şi icon view, în rest, filemanagerul este minimalist.

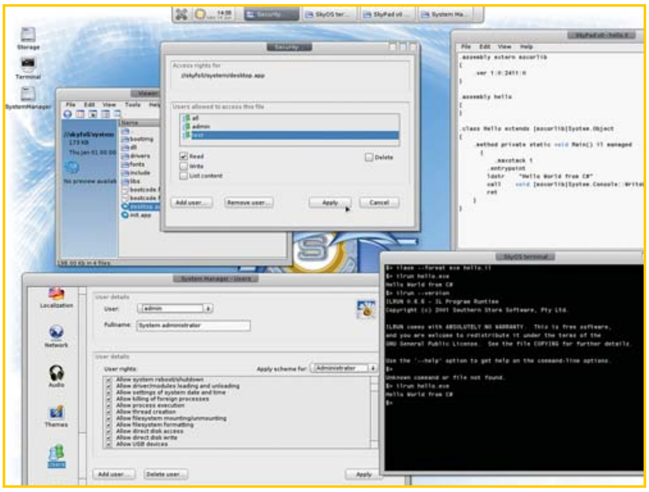
După cum spuneam, structura directoarelor este ciudată. Este o combinaţie dintre cea din Windows şi cea din Linux.

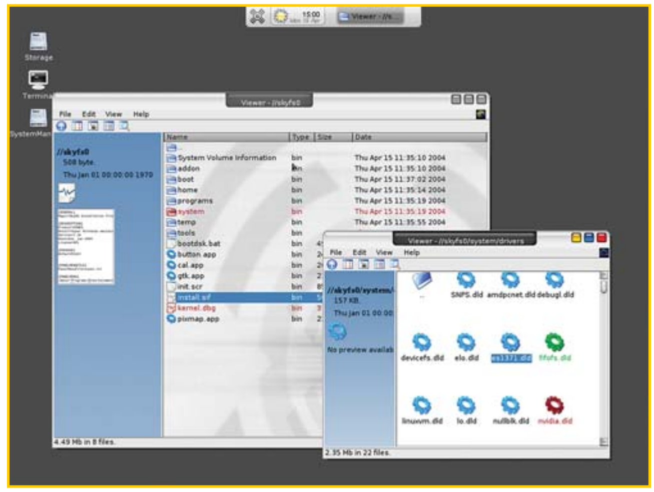


Managerul de sistem, Quake II şi cele două playere din sistemul de operare



Open transport Tycoon Deluxe - un joc inclus în SkyOS 5





Astfel, pe rădăcină avem

```
/systeminterface
/filesystem
/kernel
/skygi
/logs
/usb
/tasks
/network
/boot
```

În `/boot` avem o nouă serie de directoare după cum urmează:

`System Volume Information`

`addon` (aici se află wallpaper-urile, fonturile, iconurile şi pachetele)

`boot` (conţine un subdirector "`grub`" cu fişierele bootmanagerului)

`home` (`/admin`, `/all`, `/default`, `/help`, `/system`, `/www`)

`programs` (aplicaţiile din SkyOS)

`system` (scripturi şi aplicaţii ale sistemului)

`temp`

`tools` (conţine două fişiere: mkboot.bat şi partcopy.exe)

Lista directoarelor continuă cu

`cdfs0` (`cdrom-ul`)

`fat1` (prima partiţie FAT a hard discului)

`skyfs3` (în mod ciudat, partiţia mea de BeOS este văzută ca şi SkyFS)

`dev`

`fifo`

`pty`

`umfs`

Am fost plăcut impresionat să găsesc printre aplicaţiile de editare grafică versiunea pre-2.0 a programului Gimp şi un port Blender, ambele perfect funcţionale. La aplicaţiile din categoria "Internet" avem chiar şi un port al faimosului program de IM - Gaim. Ca browser avem limitatul Links. Un sistem de operare fără un browser performant va avea mult de suferit.

SkyVNC este un port al aplicaţiei VNCViewer care este disponibil sub diferite platforme şi este folosit pentru a accesa desktopul altor sisteme de operare care rulează partea de server a aplicaţiei.

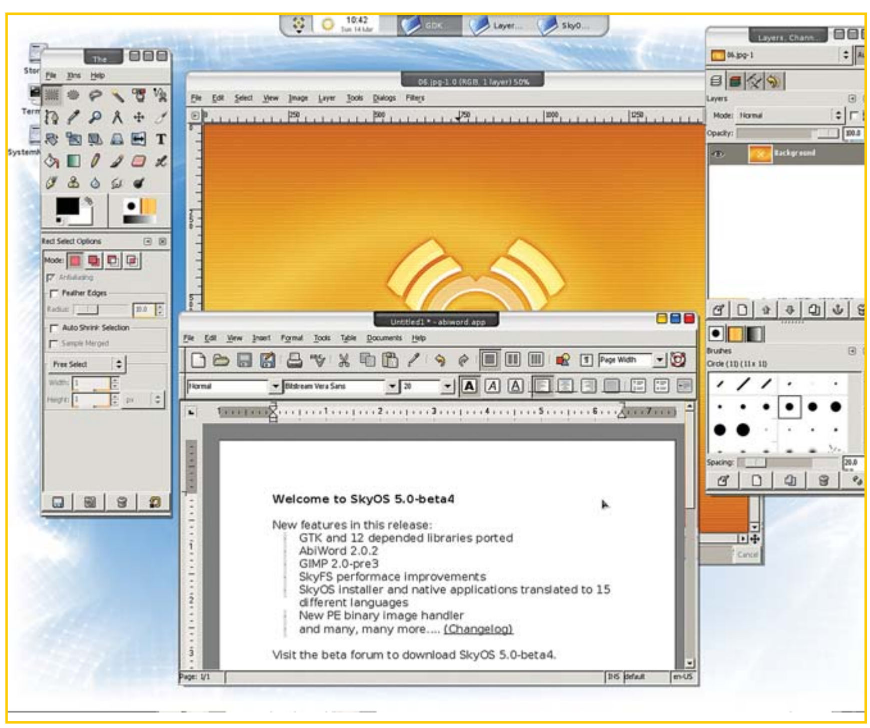
Există şi un program de monitorizare a stării reţelei - NetMonitor, şi un indispensabil Task Manager cu care putem opri sau reporni procesele sistemului.

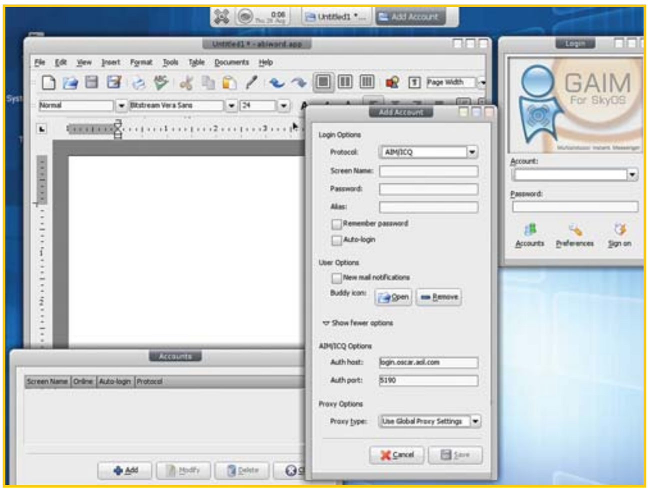
La "Text Processing" avem două editoare de text - "Skypad" şi "Abiword" (în care a şi fost redactat acest articol).

Submeniul "Utilities" este cel mai bogat şi conţine un program de vizualizare a pozelor, unul de vizualizare a fonturilor, aplicaţii simple cum ar fi un calculator dar şi mai complexe cum ar fi un port al emulatorului DOS "Bochs".

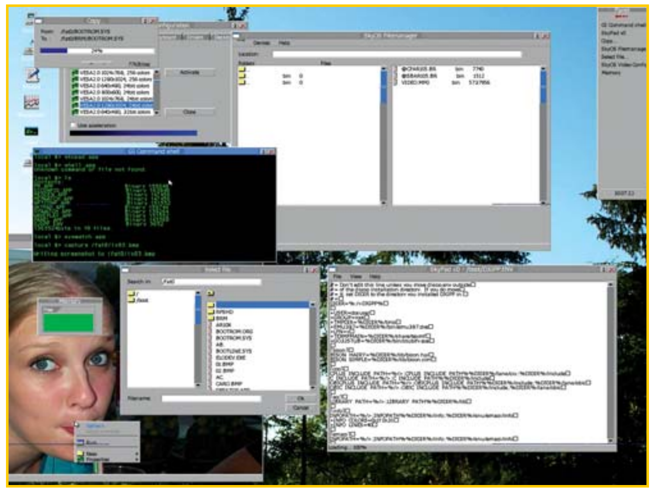
Settings

Aici avem un editor de regiştri şi un "System Manager" alături de o suită de pluginuri pentru cel din urmă. Putem regla setările audio, putem configura desktop-ul şi temele pe care SkyOS le poate folosi. Tot aici configurăm reţeaua şi hardware-ul pe care sistemul de operare l-a detectat. De





Gaim, aplicaţia de IM din Linux şi Abiword, editorul de text



Un SkyOS de acum un an...

menţionat că tastatura are suport pentru limba română dar, din păcate, nu am putut activa această opţiune.

Am activat accelerarea hardware şi folosirea subsistemului OpenGL şi, deşi mă aşteptam la îmbunătăţiri ale performanţei, nu s-a întâmplat nimic.

Dacă tragi cu mouse-ul o fereastră, aceasta se va deplasa în trepte, extrem de lent. Randarea acesteia pe ecran se face greoi şi deseori devine enervant să lucrezi cu aplicaţiile.

Per ansamblu, întreg sistemul de operare consumă resurse preţioase dacă lansezi mai mult de 3-4 aplicaţii.

Concluzie

Trebuie să recunosc că sunt puţin dezamăgit de SkyOS. Respect faptul că o singură persoană a reuşit să creeze aşa ceva de la zero, că a adunat destui oameni care să ducă proiectul mai departe, dar sistemul de operare se mişcă greu. Are o interfaţă grafică atrăgătoare care promitea multe din screenshot-urile văzute pe Internet, dar odată ce l-am încercat m-am convins că mai are un drum lung de parcurs.

De partea "Pro" aş include GUI-ul interesant şi conceptul. Eventual şi structura de directoare şi faptul că sistemul de operare este compatibil POSIX. Partiţiile sunt montate direct pe rădăcină, la bootarea în SkyOS. Este un sistem de operare multiuser cu instrumente interesante şi aplicaţii open-source.

Partea "Contra" a balanţei atârnă mai greu: aplicaţiile se blochează, ferestrele se suprapun, sistemul se încarcă până îngheaţă. Nu mi-a detectat placa de sunet şi cea de reţea, deşi la bootare desktop-ul afişa corect rezoluţia de 1024x768 cu 32 milioane de culori.

În filemanager nu poţi selecta cu mouse-ul. De altfel, nu poţi selecta mai mult de un fişier sau director odată... Ca sistem de operare, parcă strigă după o mână de dezvoltatori care să-l întreţină, dar politica SkyOS este "ori eşti dezvoltator şi mă primeşti gratis ori mă cumperi cu 30USD". SkyOS nu vede partiţii Linux iar interfaţa grafică, deşi lustruită, conţine pe alocuri greşeli.

Nici chiar dacă SkyOS ar putea fi copiat de orişicine, nu cred că ar fi timpul să-l încerci. În orice caz, nu merită să-i dedici propria partiţie. Mai bine rulează-l ca şi liveCD. Mi-ar place să văd interfaţa grafică implicită din SkyOS portată într-un fel sau altul pe Linux sau Windows. Ideea de afişare a meniurilor este interesantă... şi… cam atât. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Playerul video, Quake şi o aplicaţie OpenGl

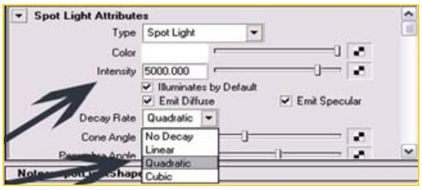

Gratuit
Video-Rom
Auto contact®
CRAZY
TUNING
Nr. 2 Decembrie 2004
79.000 lei
Astra
high performance
+ Istoria TVR / Drive test: Honda Accord Diesel / Venturi Fetish
Test: Seat Cordoba / Sport CNR, WRC, F1 / Maşina Orange

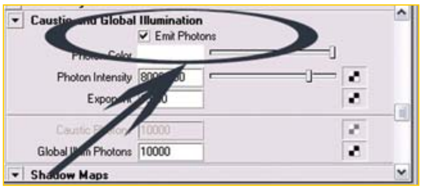
Mental Ray pentru Maya

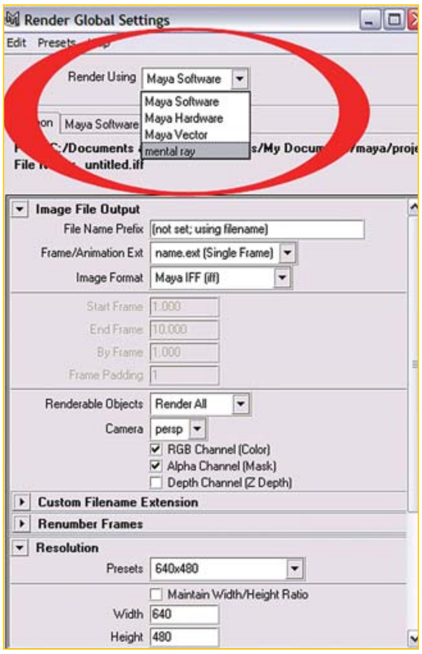


Din procesul realizării unei scene în trei dimensiuni randarea este unul dintre cele mai complicate aspecte. Mental Ray este un software de randare realizat de compania Mental Images, primul care a oferit o metodă de simulare a distribuţiei luminii într-o scenă corectă din punct de vedere fizic. Până acum Mental Ray-ul a fost integrat în programe precum Alias Maya, Softimage XSI, Discreet 3DS Max, Side Effects Houdini, SolidWorks PhotoWorks 2 sau CATIA. Alături de acestea, tehnologia este disponibilă prin plugin-uri pentru a uşura trecerea de la un program la altul.

Începând din anul 1960 obţinerea imaginilor randate care nu puteau fi deosebite de fotografiile bine realizate a fost un ideal al multor artişti. De-a lungul timpului au fost descoperite tot mai multe soluţii, una dintre ele poartă numele Global Illumination şi reprezintă simularea luminii într-un mediu artificial. Recent această metodă a devenit tot mai utilizată. Razele luminii naturale sunt reflectate şi, în acelaşi timp, transportă informaţii legate de culoarea obiectelor, culoare care afectează toate obiectele învecinate. Tipul de lumină care nu vine direct, în simularea pe calculator este diferită de luminile tradiţionale. Într-un mod tradiţional razele de lumină dispar după atingerea obiectului, dar aceste raze reflectate şi împrăştiate în mediul învecinat duc la generarea unei imagini mult mai apropiate de realitate. Pentru a calcula aceste reflexii sunt necesare calcule avansate şi mult timp, acest efect de reflexie poate fi simulat prin plasarea la locul potrivit a unor surse adiţionale de lumină. Prima dată în anul 1968 un cercetător cu numele Appel a publicat o lucrare legată de calculul distribuţiei luminii într-o scenă, dar în acel moment calculatoarele nu erau capabile de a implementa algoritmul respectiv. Mai târziu, în anul 1980, Turner Whitted a publicat o lucrare care explica modul de iluminare corectă a unei scene, iar metoda era exemplificată printr-un algoritm format din câteva funcţii. Acesta era modul prin care sunt formate reflexiile, refracţiile şi umbrele, iar de atunci acest algoritm stă la baza pachetelor comerciale a programelor de randare. Cunoscut şi sub denumirea de "ray tracing", algoritmul funcţionează prin trimiterea unei raze de lumină din punctul de vedere al utilizatorului asupra scenei. Dacă raza întâlneşte un obiect, o altă rază secundară porneşte în direcţia normalei şi parcurge scena până la întâlnirea altui obiect (pe care va cădea umbra). Dacă pe parcurs este întâlnită o suprafaţă transparentă raza pătrunde prin acel obiect şi continuă în direcţia recomandată de indicele de refracţie. În această metodă marea problemă o prezintă neuniformizarea marginilor (denumită aliasing) datorată distanţei dintre razele trimise. În 1990 un cercetător cu numele Henrik Jensen a publicat un articol în care a explicat iluminarea globală prin folosirea hărţilor de fotoni. Acest algoritm funcţiona în două etape. În prima etapă sunt emişi fotoni în scenă care se lovesc şi se reflectă pe suprafaţa obiectelor din scenă pierzându-şi din intensitate şi formând o hartă a







distribuţiei fotonilor. În a doua etapă este calculat modul în care este afectată culoarea fiecărui pixel de aceşti fotoni. Datorită folosirii fotonilor, acum pot fi simulate şi efecte speciale mult mai avansate, de exemplu concentrarea fotonilor la trecerea printr-un obiect, sau reproducerea suprafeţelor translucente, sau a pielii omului.

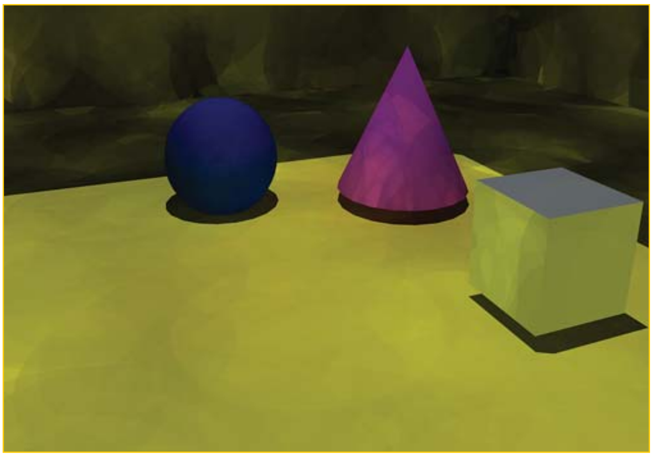
Programul Maya oferă pentru randare mai multe opţiuni: Maya Software Renderer - varianta implicită de randare; Mental Ray; Vector Render (pentru imagini în format vectorial) sau Hardware Render. Pentru versiunile mai vechi ale programului varianta Mental Ray era disponibilă doar ca plugin. Compania Alias Wavefront a anunţat oferirea gratuită a plugin-ului Mental Ray pentru versiunile Maya Complete şi Maya Unlimited. Acest plugin costa 3995 USD şi începând cu versiunea 4.5 a programului Maya este oferit gratuit, cu posibilitatea de descărcare de la adresa www.aliaswavefront.com/maya/getmental. La noua versiune a programului toate aceste modalităţi de randare sunt bine integrate şi uşor de folosit. Mental Ray-ul este modalitatea avansată de randare care oferă o mare acurateţe la calcularea modului în care lumina străbate o scenă. Dacă foloseşti o versiune mai veche a programului Maya, trebuie să instalezi plugin-ul de la adresa de mai sus. După instalarea lui porneşte programul Maya, bifează căsuţa Mayatomr.mll din meniul [Window] - [Setting/Prefferences] - [Plug-in Manager]; pentru a-l folosi selectează - Render Using [Mental Ray] din fereastra [Render Globals]

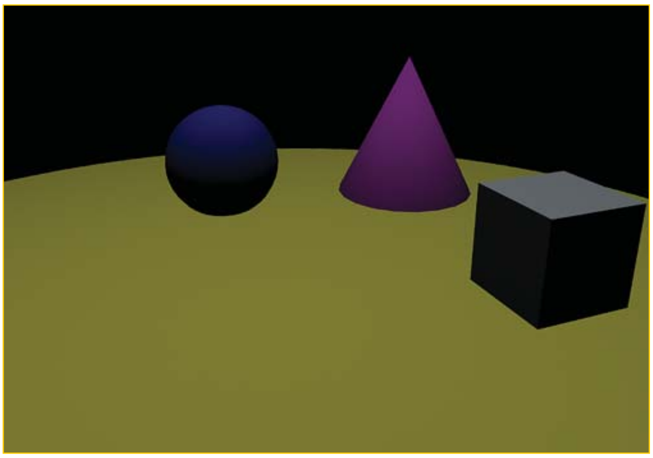
Mental Ray-ul încorporează două metode pentru calcularea modului în care este distribuită lumina într-o scenă, denumite Global Illumination şi Final Gather. Prin Global Illumination (iluminarea globală) este calculată distribuţia fotonilor de la sursele de lumină în scenă. Metoda este mai rapidă şi oferă rezultate destul de bune. Prin Final Gather se calculează distribuţia luminii de la obiectele care radiază lumină, nu numai de la sursele propriu-zise de lumină. Poţi randa o scenă cu Final Gather fără a folosi nici o sursă propriu-zisă de lumină, luând în calcul doar strălucirea materialelor folosite. Orice obiect deschis la culoare va emite raze, iar umbrele sunt calculate folosind aceste informaţii.

Pentru a observa cum funcţionează iluminarea globală putem lua ca exemplu o scenă formată dintr-un poligon în interiorul căruia generăm o sferă, un con şi un pătrat şi atribuim materiale şi culori diferite obiectelor şi pereţilor încăperii. Vom mări intensitatea sursei de lumină - [Intensity] - 5000 sau 3000 şi îi vom atribui proprietatea de a dispare în timp prin schimbarea poţiunii [Decay Rate] în [Quadratic], precum în imaginea alăturată. Petru randarea umbrelor va trebui să bifezi căsuţa [Use Ray Traced Shadows] pe care o găseşti mai jos în lista cu opţiunile sursei de lumină. Pentru a calcula lumina reflectată trebuie selectată sursa de lumină şi trebuie activată opţiunea [Emit Photons] din secţiunea [Caustic and Global Illumination] a sursei de lumină. Pentru a folosi aceste informaţii la randare trebuie setat noul [PreviewGlobalIllum] din secţiunea [Render Global] - [Mental Ray]. Acum la randare vom observa diferenţa modului în care este iluminată scena faţă de randarea cu [Maya Software Render].

Acestea sunt opţiunile de bază care trebuie modificate pentru obţinerea unui rezultat acceptabil la randarea cu Mental Ray. Tot ce ne rămâne de făcut de la acest punct pentru a avansa sunt modificarea opţiunilor si observarea efectului pe care îl au asupra scenei pentru a obţine un rezultat cât mai bun. Şi nu uita, practica aduce cele mai bune rezultate! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro





Aceeaşi imagine randată în partea stângă cu Mental Ray şi în partea dreaptă cu Maya Software Render, folosind setările de bază

The Pixel Farm
Ferma de pixeli



The Pixel Farm este numele unei companii cu sediul în Anglia care se ocupă cu realizarea programelor şi tehnologiilor pentru efectele speciale atât în domeniul 2D cât şi 3D. Această companie a investit multe resurse în cercetarea şi dezvoltarea noilor tehnologii pe care le-a integrat în programe precum PFTrack, PFMatch sau PFBarn. Prin intermediul acestor programe şi a plugin-urilor datele rezultate pot fi integrate în cele mai cunoscute aplicaţii. Programele dezvoltate se completează reciproc şi acoperă toate etapele parcurse în dezvoltarea unui proiect; modul de lucru al aplicaţiilor este prezentat în schema alăturată.

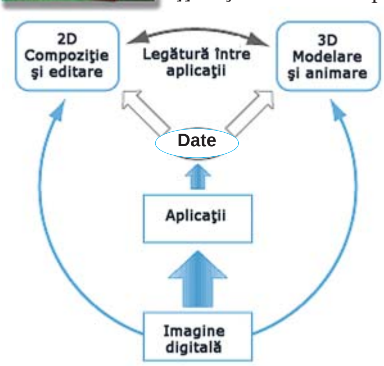


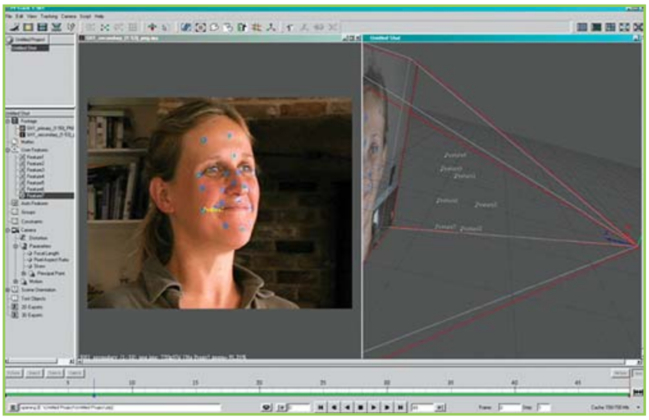
PPFTrack 2.0 este a 4-a lansare majoră a sistemului avansat de detectare a mişcării din secvenţele video. Cu peste 100 de noi facilităţi şi îmbunătăţiri ale interfeţei grafice programul reprezintă nucleul aplicaţiilor dezvoltate de compania Pixel Farm. Programul identifică mişcarea unui pixel în cadre consecutive şi construieşte un model pentru mişcarea globală din cadrul scenei. De exemplu mişcarea feţei unei persoane poate fi detectată prin folosirea câtorva puncte de reper. Programul extrage informaţii din secvenţele video caracteristice oricărui pixel, iar ulterior acestea pot fi utilizate prin intermediul plugin-urilor în diferite aplicaţii pentru realizarea compoziţiilor. Printre aplicaţiile în care se pot integra datele rezultate se numără Softimage XSI, Alias Wavefront Maya, Discreet 3DS Max, Discreet Combustion, Discreet Flame, Side Effects Houdini şi Newtek Lightwave. Programul PFTrack include noi tehnologii pentru mascarea pixelilor albaştri sau verzi din scenele filmate pe un astfel de fundal, o integrare avansată cu programul Shake, exportare în formatul nativ al programului After Effects. Programul rulează pe sistemele de operare Windows 2000 şi Windows XP, Mac OS X v.10.3 sau mai nou, Irix 6.5.14 sau mai nou şi pe majoritatea Linux-urilor. Puterea de procesare minimă necesară este de 1 GHz, spaţiu liber minim este de 100 MB plus spaţiul necesar secvenţelor video, memorie de minim 256 MB RAM şi o placă video cu suport OpenGL. Alături de acest program a fost dezvoltat şi **PFMatch**, o variantă concepută pentru un singur sistem sau pentru studiouri mici, în special studiouri dezvoltatoare de jocuri (sau pentru proiecte nu foarte complexe). Preţul acestui program este mai redus, datorită renunţării la facilităţile avansate, dar totuşi oferă o soluţie rapidă pentru detectarea mişcării din secvenţele video.

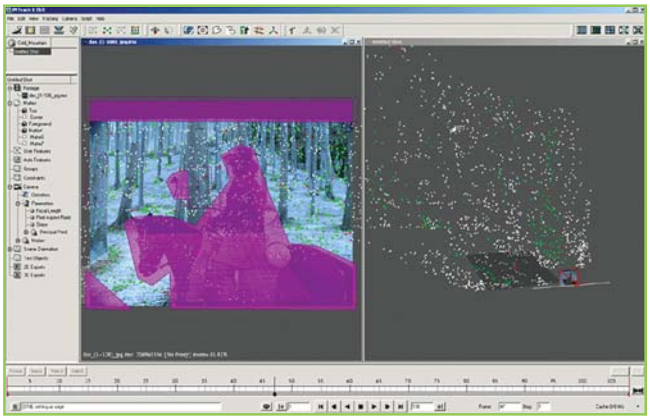




PFBarn este o aplicaţie revoluţionară care permite modelarea 3D după anumite imagini de refe]]rinţă. Setul simplu







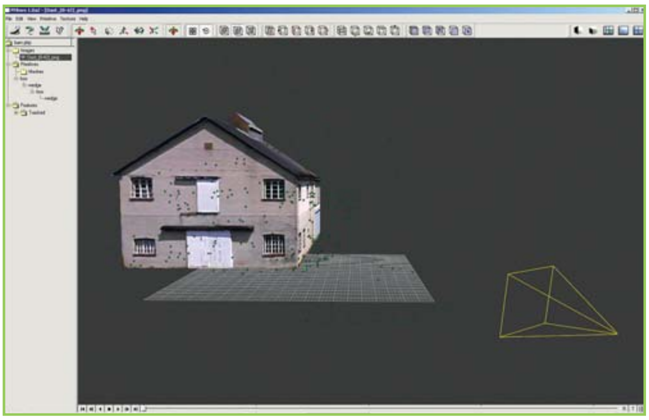
de unelte integrat în program oferă posibilitatea de a extrage modele din imaginile în format digital sau din secvenţele filmate cu camere standard şi folosirea lor la realizarea efectelor speciale din filme. Folosind algoritmi avansaţi şi informaţii calculate de PFTrack sau PFMatch poţi construi rapid scene 3D, corespondente imaginilor. Spre deosebire de alte aplicaţii de acest fel, programul permite construirea scenelor şi dintr-un singur punct de vedere, lucru util la realizarea efectelor speciale din filme. În plus programul poate extrage texturile şi le poate mapa pe obiectele respective. Programul poate importa fişiere în format .obj şi poate exporta fişiere în formate folosite de programele Softimage XSI, Maya, 3DS Max sau Lightwave.

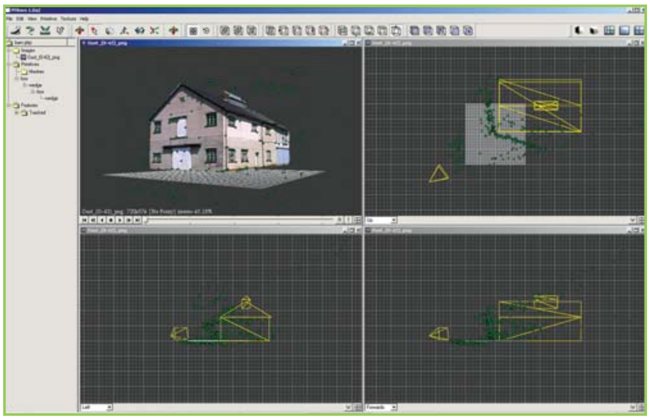
Alături de aceste programe există diferite plugin-uri pentru a accesa şi a folosi tehnologia în diferite aplicaţii şi a îmbunătăţi rezultatele după cerinţele utilizatorului. De exemplu PFPlate preia şi modifică materialul filmat din mai multe puncte de vedere într-o singură panoramă. Acesta poate prelua datele extrase de PFTrack pentru a le procesa şi funcţionează cu orice fel de rotire a aparatului, rezultând diferite tipuri de panorame. PFStable înlătură mişcările nedorite ale camerei cu posibilitatea de a prelua informaţii despre mişcarea în trei dimensiuni, rezultatul fiind mult mai bun decât în cazul folosirii altor programe de acest gen. În plus, programul poate efectua operaţii foarte avansate precum înlăturarea zoom-ului dintr-o secvenţă video. PFRetime încetineşte modul în care a fost filmată o scenă prin adăugarea cadrelor interpolate, rezultând o mişcare mult mai realistă. PFZed extrage automat valoarea de adâncime a pixelilor dintr-o scenă filmată folosind informaţiile generate de programul PFTrack. Această informaţie legată de adâncimea pixelului este folosită pentru a controla particulele 3D sau diferitele efecte speciale.

Ca exemplu de proiect în care a fost folosit programul PFTrack putem lua filmul Cold Mountain realizat de Anthony Minghella cu Jude Law şi Nicole Kidman în rolurile principale. Filmările au avut loc integral în România, în luna decembrie a anului 2003. Programul PFTrack a fost folosit în extrem de multe secvenţe ale acestui film, iar coordonatorul efectelor speciale, Dennis Lowe, a declarat: "utilizând varianta beta a programului PFTrack realizat de compania The Pixel Farm am observat că este cu adevărat o unealtă incredibilă. Programul este conceput pentru folosirea în proiecte de mare complexitate precum filmul Cold Mountain şi încorporează facilităţi unice care nu au determinat dublarea cantităţii de date la procesarea imaginilor, reducând costurile de stocare ale informaţiilor în format digital. În plus am avut posibilitatea de a exporta proiectul în 3DS Max pentru plasarea fundalului şi realizarea compoziţiei, totul fiind realizat într-un interval de timp extrem de scurt.

Studenţii şi profesorii pot beneficia de campania educaţională pe care o pune la dispoziţie compania The Pixel Farm, campanie care le oferă acestora programele sale la preţ redus. Mai multe detalii poţi afla la adresa www.thepixelfarm.co.uk. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro





PFBarn permite modelarea 3D după anumite imagini de referinţă

On2 VP6 Video CoDec



XviD este un CoDec MPEG4 OPENSource (www.XviD.com). Acesta poate fi folosit cu ajutorul unei aplicaţii ce suportă CoDec-uri Video for Windows.

Instalarea şi cei câţiva paşi până la accesarea interfeţei nu le mai descriu, din motive lesne de înţeles. Însă înainte de a începe aveţi nevoie de ultima versiune compilată şi împachetată gata pentru instalare. Aici puteţi găsi ultima versiune oficială http://koepi.roeder.goe.net, iar aici http://www.VirtualDub.org, gratuita şi excelenta aplicaţie VirtualDub (ambele aplicaţii se află şi pe CD-urile din luna aceasta, la secţiunea Freeware).

Parcă aţi mai văzut aşa ceva, nu? Doar că acum XviD-ul este la versiunea 1.0.2 (versiune stabilă, de pe site-ul lui Koepi putând fi descărcată o versiune 1.1 însă cam... al naibii de instabilă! :) şi nu mai face subiectul acestui articolul.

Vorbim despre On2 VP6, un CoDec ce poate ajunge pe lista tHe BeSt ViDeO cODeCS! Însă unde? La Quality/Quantity. Adică la acest capitol are şanse mari să ocupe locul 1, dar vom vedea dacă este într-adevăr aşa în viitorul nostru test de CoDecuri video (după cum vă duc cu vorba de pe o lună pe alta :), pentru că aştept lansarea unui H.264 veritabil: Nero Digital H.264, împreună cu "instrumentarul" lui Karl Lillevold (dezvoltatorul şef al RealVideo-ului; mai multe informaţii despre RealVideo 10, RealAudio găsiţi la http://www.RealNetworks.com).

Instalarea

VP6 vfw, o veritabilă "aromă" MPEG4, poate fi găsită pe CD-urile din această lună, sau pe site-ul On2 (www.On2.com). Instalarea VP6 este relativ simplă: descărcaţi executabilul de pe pagina producătorului, rulaţi-l şi urmaţi instrucţiunile vrăjitorului (ştiu, sună aiurea, însă legea Pruteanu...:).

Interfaţa CoDec-ului

General

Bitrate: În această căsuţă puteţi introduce în Kb/s rata de biţi folosită de "şuvoiul" video.

Mode:

1. Realtime Live Encoding - Când se doreşte o captură în timp real de pe un dispozitiv video (tuner TV, placă DVB, cameră video, cameră web...) acest mod este cel mai indicat. Însă... optimizările acestuia sunt pentru viteză, nu pentru calitate. Aşadar, beware!

2. Good Quality Fast Encoding - După cum spune (ştiţi engleză? :), calitate bunică (chiar bună, jur!), viteză mare! Utilă când timpul este critic sau când procesorul nu are megaherţi, pardon, gigaherţi suficienţi;

Setări recomandate de dezvoltatori:

Compresie la o rată de biţi foarte mică (ex. 320*240 la 15 fps)
Bitrate - O rată de biţi scăzută (ex. 30 kb/s);
Mode - Good Quality Fast Encoding or Two Pass (First and Second);
Material - Progressive;
Noise Reduction - Pentru o sursă curată (camere DV, DVD-uri...) setaţi 0 iar pentru o imagine de slabă calitate setaţi 5;
Sharpness - La alegerea fiecăruia;
Auto Keyframe - Activată;
Max Frames Btw Keys - Introduceţi 600;
Adjust Quantizer - Activată;
Setaţi 12 la Minimum şi 56 la Maximum;
Temporal Resampling Activată;
Setaţi 20 la Down Watermark %;
Spatial Resampling Activată;
Setaţi 40 la Down Watermark %;
Setaţi 60 la Up Watermark %;
Setări posibile doar în modul CBR:
Peak Bitrate - 80-90%;
Setaţi 5 la Prebuffer;
Setaţi 5 la Optimal Buffer;
Setaţi 5 la Max Buffer;
Setări posibile doar în codarea în doi paşi:
70 la Variability;
40 la Min Section;
100 la Max Section.



3. One Pass Best Quality - Această opţiune este CEA mai indicată dacă doriţi calitate maximă şi un timp de codare, zic eu, decent :! Sunt folosite toate atuurile CoDec-ului pentru o distribuire cât mai eficientă, într-un sigur pas, a biţilor alocaţi;

4. Two Pass, First Pass - În pasul acesta, fişierului video îi este făcută o analiză (complexitatea mişcării, a texturii, tipul cadrului…) pentru o distribuire cât mai eficientă a biţilor (în pasul al 2-lea). În acest pas nu este scris nici un fişier video pe disk, fişierul ce rezultă acestei operaţiuni fiind unul mic, cu cifre-n el :)

5. Two Pass, Second Pass, Good Quality - O mixtură între Good Quality Fast Encoding şi codarea în 2 paşi. Adică analiza este analiză, iar codarea propriu-zisă este făcută mai repede, într-un mod asemănător celui specificat mai devreme;

6. Two Pass, Second Pass, Best Quality - codare în doi paşi, cu Two Pass, Second Pass, Best Quality la al doilea pas înseamnă Calitate!!! Este performanţa de vârf atinsă de On2 VP6. tHe bESt!

End Usage:

1. Stream From A Server - Rata de biţi este constantă (Constant BitRate) pentru ca fişierul final să fie compatibil rulării în reţea (fluxul de date să nu depăşească banda admisă). În cazul folosirii pe medii CD/DVD aceasta nu mai contează (nici pe internet nu contează, doar în cazul în care se doreşte o vizionare În Direct) şi luându-ne după Local aceasta ar fi opţiunea noastră!

2. Local File Playback - Fluxul de date este variabil (Variable BitRate) destinat rulării offline (unde fluctuaţiile ratei de biţi



şi legătura instabilă nu sunt un motiv de îngrijorare :) biţii fiind folosiţi foarte "wise" (tocmai am auzit la radio o reclamă în care era folosit cuvântul acesta şi... :) în zonele cu o mişcare foarte "slăbuţă" CoDec-ul putând scădea rata de biţi fără a pierde calitatea şi invers în cazul zonelor cu o mişcare mai complexă.

Material: Interlaced - compunerea întreţesută a imaginii, adică: într-un interval de o secundă sunt afişate un număr de cadre de 1/2 din frecvenţa electricităţii folosite, în cazul nostru 1/2 din cei 50 herţi = 25 cadre/secundă. Acestea sunt, la rândul lor, compuse din două câmpuri: upper field şi bottom field care sunt afişate consecutiv, numărul de cadre fiind cu adevărat 50. Pe PC deîntreţeserea imaginii fiind imperativă. Şi Progressive... imaginea compusă din 25 (sau 29.97 la NTSC) cadre adică opţiunea cea mai folosită de noi (pentru că deîntreţesem materialul dinainte deoarece dorim vizionarea pe PC a fişierului rezultat, nu?)

Noise Reduction: Preprocesare a imaginii. Dacă nu doriţi ca CoDec-ul să mai înlăture detalii din imagine şi folosiţi o rată de biţi decentă puteţi să-l lăsaţi pe Off însă dacă rata de biţi e mică sau materialul este neprelucrat (şi nu se doreşte o preprocesare) şi cu "mizerie" pe imagine... puteţi experimenta mutând slider-ul (cum se zice în româneşte? :) de la Off (0) la Extreme (6). Atenţie! Folosirea acestei opţiuni duce la o scădere considerabilă (foarte!) a vitezei.

Sharpness: Calitatea detaliilor. Poate aveţi şi pe televizorul din sufragerie o asemenea opţiune (la LG-ul meu aceasta fiind ceva... marfă!) şi vă daţi seama şi mai uşor de ce anume înseamnă. În cazul unui material de o calitate superioară şi dacă se foloseşte o rată de biţi puţin mai "măricică" se va vedea diferenţa! Opţiuni... de la Low (0) la High (10) în funcţie de factorii X (adică claritate şi rată de biţi :).

Auto Key Frame: Mecanismul de detecţie a scenelor introduce automat un cadru cheie (Intra) la fiecare schimbare de scenă.

Max Frames Btw Keys: În cazul scenelor lungi şi filmate cu o singură cameră cadrele cheie sunt introduse mai greu 9. Aici puteţi alege la ce număr de cadre CoDec-ul să introducă automat (neţinându-se seama de nici de mişcare nici de tipul scenei) un cadru I nou (cele introduse de CoDec fiind afectate cu nimic, mecanismul CoDec-ului şi numărul introdus aici "contopindu-se" rezultând ceva de genul: 20 cadre P şi B... cadru I....47 cadre P şi B... cadru I... - scenă lungă în care camera e fixă - trec 100 cadre, trec 200... se ajunge la numărul nostru Max Frames Btw Keys şi atunci CoDec-ul introducând un cadru I chiar dacă mecanismul acestuia nu o cerea. Sper că m-aţi înţeles :)

Advanced

Datarate control:

1. Undershot - Rata de biţi este scăzută la x % din cea introdusă în caseta Bitrate, pentru a se îmbunătăţi calitatea zonelor mai complexe ce necesită o rată de biţi mai mare pentru a avea calitatea constantă.

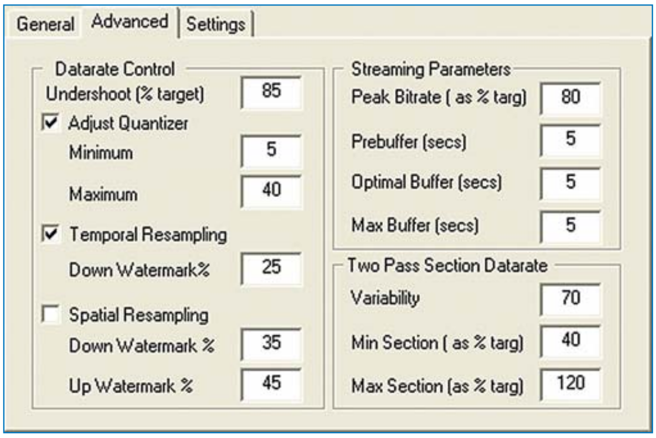
2. Adjust Quantizer - O valoare mai mare înseamnă o compresie mai puternică şi implicit o calitate mai scăzută şi invers. Totuşi, rata de biţi e cea care contează mai mult aşa că... puteţi să nu umblaţi aici (acum că am spus că ar fi mai bine să nu, cu siguranţă o veţi face! :)

3. Temporal Resampling - În anumite zone, pentru a se menţine calitatea constantă, CoDec-ul va începe, controlat, să scape cadre. Valoarea introdusă în Down Watermark se referă la procentul descărcării tamponului de la care se începe scăparea de cadre. Dacă nu aţi înţeles... **www.MyC.ro/fORUm** şi voi face tot posibilul să vă lămuresc :)

Setări recomandate de dezvoltatori:

Compresie la o rată de biţi medie
(320*240 la 25 fps)

Bitrate - 250-300 Kb/sec.
Mode - Good Quality Fast Encoding or Two Pass (First and Second)
Material - Progressive;
Noise Reduction - Aceleaşi sfaturi ca la compresia la o rată de biţi scăzută;
Sharpness - După dorinţă;
Auto Keyframe - Activată;
Max Frames Btw Keys - Introduceţi 250-300.
Adjust Quantizer - Activată;
Setaţi 8 la Minimum şi 8 la Maximum;
Temporal Resampling - Activată;
Setaţi Down Watermark % la 20.
Spatial Resampling - Activată;
Setaţi 30 la Down Watermark %;
Setaţi 40 la Up Watermark %;
Setări posibile doar în modul CBR:
Peak Bitrate - 100%;
Setaţi 6 la Prebuffer;
Setaţi 6 la Optimal Buffer;
Setaţi 6 la Max Buffer;
Setări posibile doar în codarea în doi paşi:
70 la Variability;
40 la Min Section;
100 la Max Section.





4. Spatial Resampling - Determină dacă CoDec-ul va redimensiona cadrele mai complexe înainte de compresie pentru a se menţine rata de biţi specificată. Însă la rularea fişierului comprimat, cadrele decodate sunt readuse la mărimea iniţială. Atenţie! Cadrele redimensionate au o calitate mai proastă. La Down Watermark şi Up Watermark sunt introduse procentele (de încărcare/descărcare a tamponului) de la care se va începe redimensionarea. După părerea mea... lăsaţi-o baltă cu totul p-asta!

Streaming parameters:

1. Peak Bitrate - Rata de biţi maximă permisă de CoDec. Aceasta poate depăşi şi 100 însă pentru o siguranţă mai sigură : rămâneţi la valori sub 100.

2. Prebuffer - Numărul de secunde de imagine încărcate în tamponul dispozitivului/software-ului ce rulează fişierul respectiv. Acestea sunt folosite pentru a fluidiza rularea şi a previne blocările. Nu este cazul la folosirea fişierelor video pe PC. Iar gadget-uri şi dispozite stand-alone ce le rulează... să-l lăsăm pe Mircea să le testeze (când or sosi).

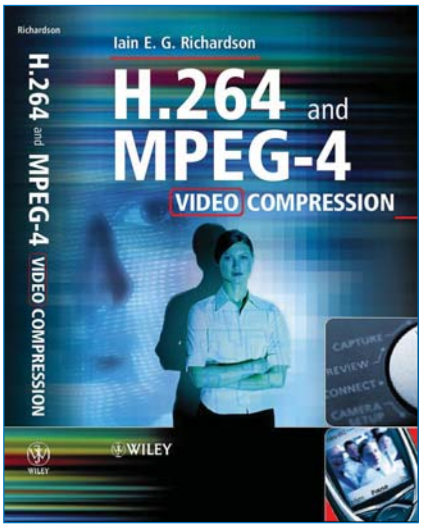
3. Optimal Bufer - Tamponul optim pe care CoDec-ul se străduie să-l menţină. No comment! :

4. Max Buffer - Mărimea maximă (în secunde) a tamponului. Şi aici... No comment! (o explicaţie a acestora ar consuma spaţiul de pomană, dacă chiar doriţi să ştiţi... MyC fORUm!)

Two Pass Section Datarate : 1. Variability - Determină gradul de variabilitate a fişierului final. O valoare 0 înseamnă o rata de biţi constantă iar la 100 variabilitatea este proporţională cu gradul de complexitate a secvenţei.

2. Min Section - Valoarea cea mai mică (în procente) pe care CoDec-ul o permite, indiferent de simplitatea scenelor. Nu coborâţi prea mult că poate cădeţi!

3. Max Section - Valoarea cea mai mare (exact, tot în procente) permisă în cazul secvenţelor complicate şi de o complexitate maximă. Inversul Min Section-ului.





În final

Poate o să spuneţi (sigur o să spuneţi!) Iar ne plictiseşte ăsta cu CoDec-urile lui? În primul rând nu sunt ale mele: şi în al doilea rând, articole de genul DVD-ul înghesuit pe un CD apar mai mereu în presa IT, deci nu prea duce nimeni lipsa ripping-ului DVD. Acum că m-am justificat, să termin cu clasicul speech:

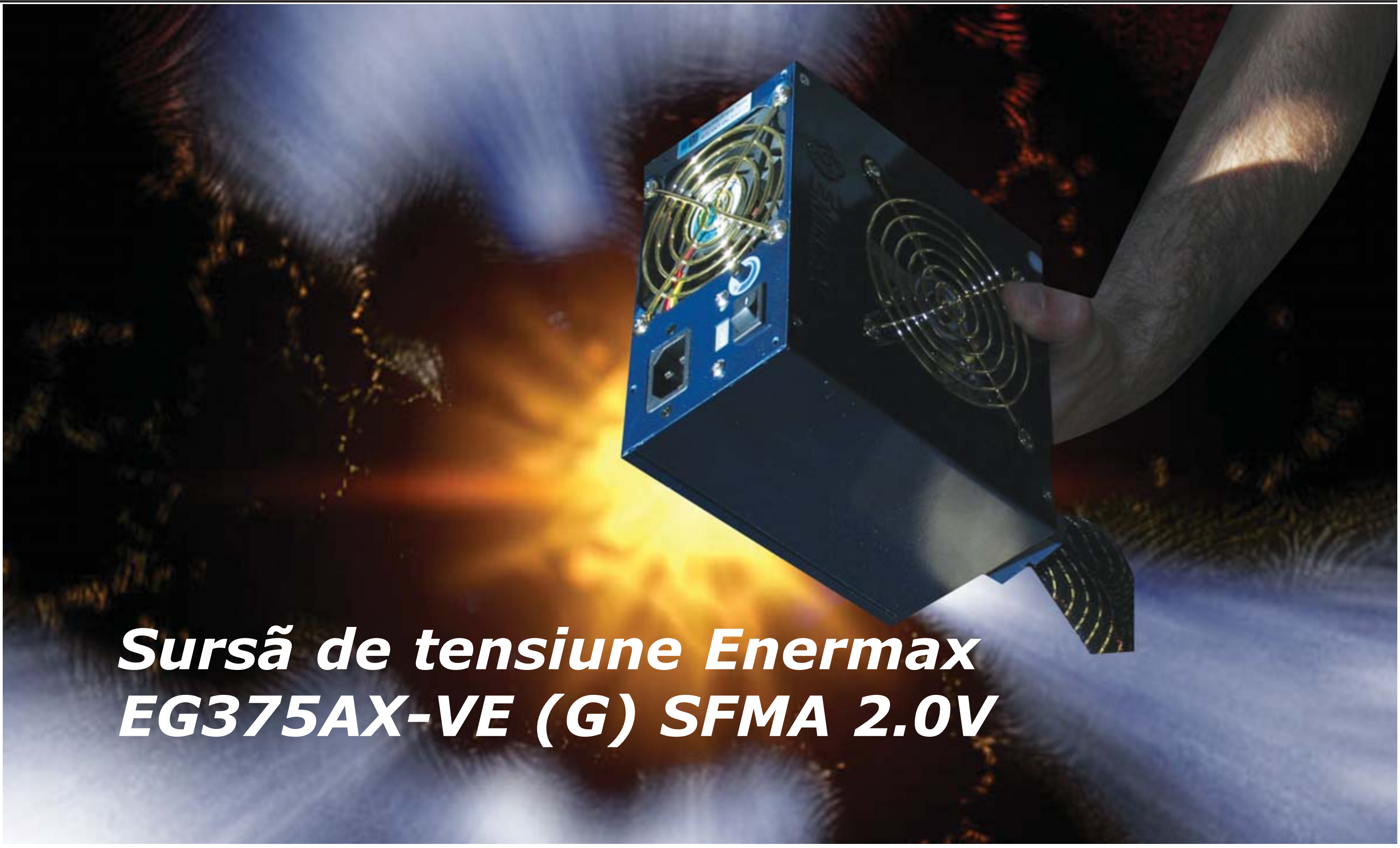
Dacă consideraţi că cele de mai sus nu vă satisfac curiozitatea sau dacă aveţi idei de articole noi (şi interesante), întrebări, propuneri, sugestii, reclamaţii:... mă găsiţi la: www.MyC.ro/Forum. ■

Costel I. Mazilu
contact@myc.ro

Setări recomandate de dezvoltatori:

Compresie la o rată de biţi ceva mai mare : (640*272 la 25 fps)

Bitrate - 1 Mb/sec. sau mai mult;
Mode - Good Quality Fast Encoding or Two Pass (First and Second)
Material - Progressive;
Noise Reduction - Aceleaşi sfaturi ca şi la compresia la o rată de biţi scăzută;
Sharpness - După dorinţă;
Auto Keyframe - Activată;
Max Frames Btw Keys - Introduceţi 75-125.
Adjust Quantizer - Activată;
Setaţi 4 la Minimum şi 40 la Maximum;
Temporal Resampling - Activată;
Setaţi Down Watermark % la 20.
Spatial Resampling - Activată;
Setaţi 20 la Down Watermark %;
Setaţi 35 la Up Watermark %;
Setări posibile doar în modul CBR:
Peak Bitrate - 100-150%;
Setaţi 6 la Prebuffer;
Setaţi 6 la Optimal Buffer;
Setaţi 6 la Max Buffer;
Setări posibile doar în codarea în doi paşi:
70 la Variability;
40 la Min Section;
100 la Max Section.



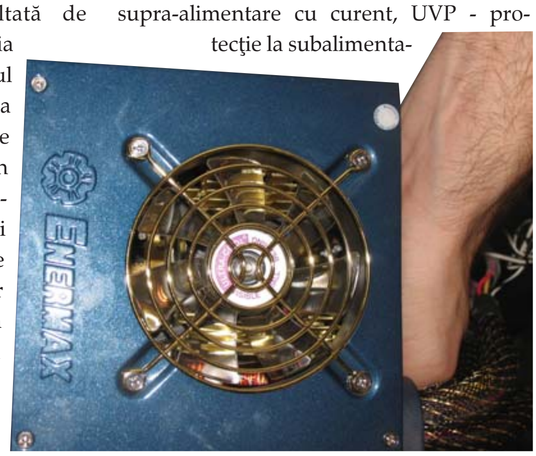
Sursã de tensiune Enermax EG375AX-VE (G) SFMA 2.0V

Iarăşi s-a resetat! Sincer nu mai înţeleg! Am schimbat driverul, am schimbat placa de bază, am schimbat placa video şi tot nu înţeleg de ce sistemul meu se resetează fără nici un motiv, culmea, când mi-e lumea mai dragă!" Într-adevăr e dureros să auzi despre astfel de situaţii, care din păcate nu sunt puţine! Eu până acum m-am confruntat cu multe cazuri de acest gen, în care simţi că înnebuneşti şi nu mai ştii ce să faci. Doresc să le mulţumesc celor de pc-coolers şi tuturor care au avut iniţiativa să importe în România surse de marcă, care îţi asigură fiabilitate, calitate, stabilitate şi care te fac să uiţi de primul paragraf al acestui articol.

Seria Noisetaker de la Enermax este gândită să răspundă celor care au sisteme ce integrează multe plăci adiţionale, mai mult de două module de memorie, mai multe hard discuri, sau îşi supratactează placa video sau/şi procesorul etc. Tot acest surplus de componente sau supratactarea solicită o sursă "normală" peste posibilităţile ei, însă Enermax rezolvă aceste probleme oferind o sursă cu alimentare duală pe linia de 12V, separând astfel alimentarea procesorului şi plăcii de bază între care se produc interferenţe generate de hard disc şi restul componentelor din sistem. Însă soluţiile tehnologice pe care le integrează această sursă nu se opresc aici, astfel tehnologia Smart Fan dezvoltată de Enermax vă protejează investiţia făcută! După ce opreşti sistemul ventilatoarele sursei vor continua să funcţioneze încă două minute pentru a răci componentele din aceasta. De asemenea, dacă senzorul de temperatură al sursei indică mai mult de 40 grade Celsius ventilatoarele sursei vor continua să răcească sursa şi după cele două minute setate standard de fabrică. Această din urmă facilitate îmbunătăţeşte semnificativ viaţa sursei de tensiune. Linia duală de alimentare de 12V alimentează separat placa de bază/procesorul şi restul componentelor din carcasă. Datorită acestei tehnologii, Enermax reduce complet fluctuaţiile de tensiune între componentele sistemului care apar de obicei la sursele obişnuite de tensiune. Eficienţa înaltă a sursei s-a obţinut datorită fabricării acesteia cu componente de înaltă calitate. Eficienţa scăzută a unei surse rezidă în faptul că sursa nu gestionează bine curentul consumat şi astfel va genera mai multă căldură. Protecţiile pe care le oferă sursa Enermax sunt tehnologia Ring Core care previne pulsul electro-magnetic, OCP - protecţie la supra-alimentare cu curent, UVP - protecţie la subalimenta-



Mănunchiurile de cabluri sunt protejate suplimentar cu o plasă de plastic



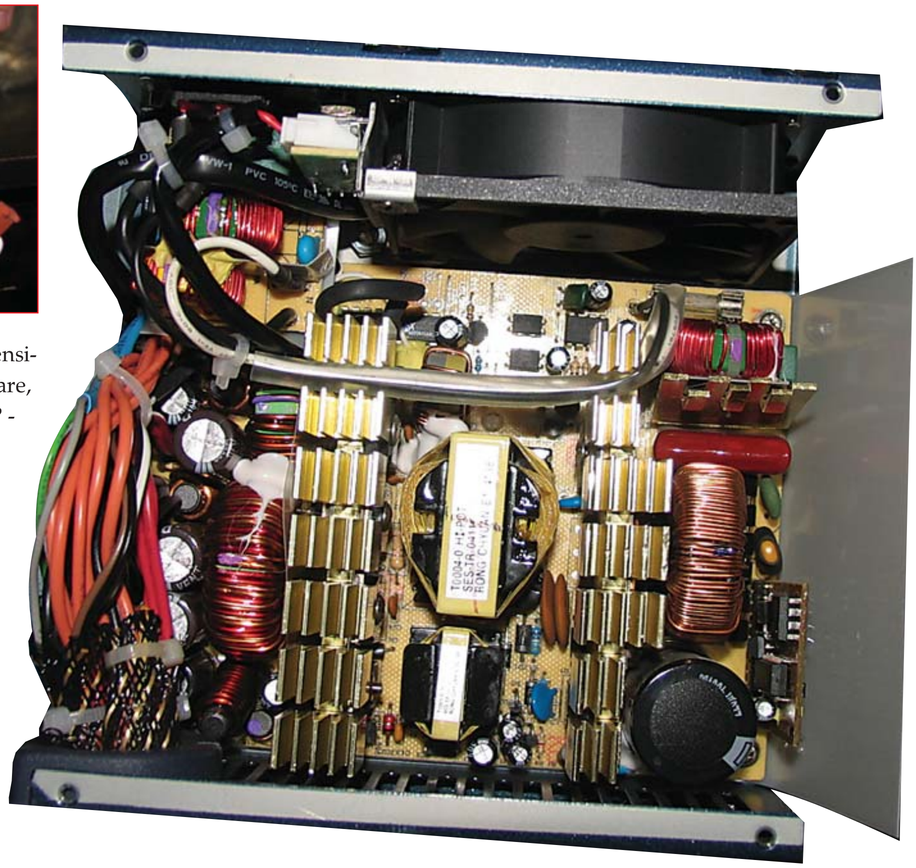


re cu curent, OVP - protecţie la supratensiune, OLP - protecţie la suprasolicitare, OTP - protecţie la supraîncălzire şi SCP - protecţie la scurt circuit.

Cum am testat?

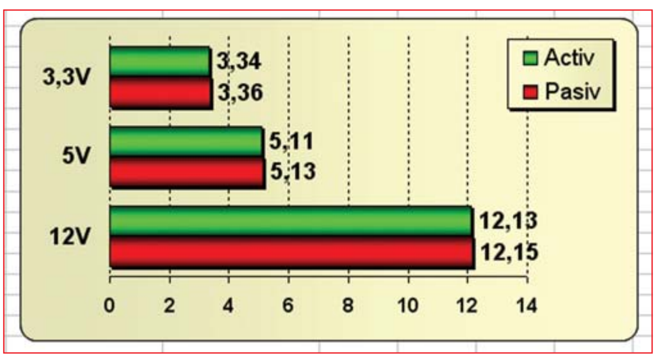
În cadrul testului am folosit următoarea configuraţie:

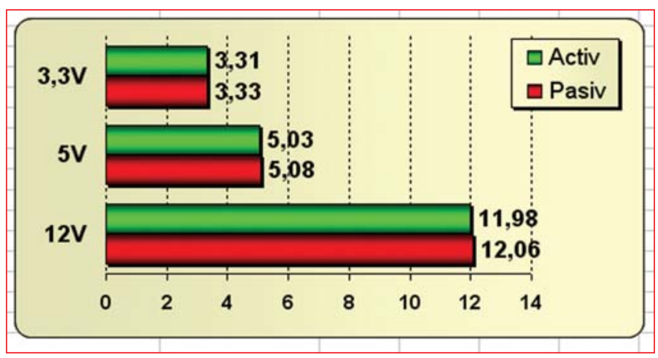
Procesor Intel tactat la 2,4 GHz (respectiv, supratactat la 2,73 GHz), două module de memorii Syncron PC2700 (333MHz), placă video MSI ATI RADEON 9800 PRO, hard disc Maxtor 80 GB, driver video ATI Catalyst 4.10, placă de bază Soyo P4I865PE Plus Dragon 2.



Se pot observa cele două transformatoare ale liniei duale de tensiune şi cele două regulatoare cu radiatoarele aurite

Teste





Concluzie

Rezultatele obţinute de Enermax sunt aproape perfecte, un singur rezultat a fost sub limita admisă cu doar 0,02 volţi ceea ce este rezonabil şi nu cauzează instabilitate în cazul alimentării cu curent. Sursa este dotată cu cinci conectori molex şi doi conectori pentru hard discurile SATA. Lungimea cablurilor este suficientă pentru o carcasă midi, însă în cazul unei carcase mari vei avea nevoie de prelungitoare sau duplicatori molex. Sursa este foarte silenţioasă chiar şi când ventilatoarele acesteia rulează la viteză maximă.

Este ideală pentru toţi care au probleme cu alimentarea componentelor din sistem, de gen resetări “din senin”, erori de memorie, etc. Însă celor cărora doresc să-şi supratacteze sistemul le recomand cu încredere această sursă pentru că după cum aţi văzut şi în testele pe care le-am efectuat, sursa s-a comportat excepţional!



Specificaţiile sursei

Normal că sursa ar fi PERFECTĂ dacă ar costa cât una obişnuită (500.000-600.000 lei), însă trebuie să vă gândiţi că fiabilitatea, calitatea, performanţa îşi au toate costurile lor. Adică, folosind o sursă ieftină rişti ca, în timp, să-ţi distrugi ireparabil componentele sistemului, însă cu Enermax ai garanţia calităţii! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Tuning Windows XP

PARTEA II



În numărul trecut vă prezentam Tune XP, şi după cum vă promiteam în acest număr o să vă prezint WinBoost versiunea 4.88, ultima versiune din data de 5 noiembrie 2004. WinBoost este un program pe gustul tuturor. Spun asta pentru că acest program de 3,57 MB integrează peste 800 de setări. Uhh, n-am idee, nu ştiu cum, dar o să fac tot posibilul să vă prezint în acest articol cât mai multe opţiuni ale aplicaţiei! Dacă nu reuşesc să acopăr toate setările pe cele trei pagini ale articolului, stai liniştit că voi continua în numărul din ianuarie cu partea a III-a a lui Tunnig Windows XP.



Programul va fi disponibil luna viitoare pe CD-ul revistei; ocupă 1,51 MB, după instalare ocupă peste 3MB. Programul este shareware şi vă permite să îl folosiţi la capacitate maximă timp de 10 zile, însă poţi obţine un cod care vă extinde perioada de testare pentru încă 30 de zile. Însă, după cum ştim, românul este inventiv…Având în vedere că lunar apar versiuni noi de WinBoost, atunci tot la 30 de zile ai putea încerca fiecare versiune…:) Gata cu gluma, e timpul să aflăm mai multe despre WinBoost…

Ce este şi ce face WinBoost?

WinBoost este un utilitar care vă permite să configuraţi si să vă personalizaţi sistemul de operare Windows Me/9x/NT/2000/XP după propriul gust. Spre deosebire de Tune XP 1.5, WinBoost este compatibil cu aproape toate sistemele de operare produse de Microsoft. Programul este uşor de utilizat şi vă permite să setaţi sute de opţiuni ascunse ale sistemelor de operare Windows Me/9x/NT/2000/XP, începând de la meniul Start, desktop, accesorii, Windows Explorer, Internet Explorer etc. Aceste setări nu le poţi obţine din opţiunile obişnuite ale sistemului de operare. În plus, în varianta înregistrată vei avea acces la sute de Tips & Tricks ale sistemelor de operare menţionate mai sus.

Ce configuraţie hardware necesită?

- 486/DX2 66MHz, însă se recomandă un Pentium I sau un procesor mai rapid
- Sistem de operare Me/98/98 SE/95/NT/2000/XP

- Monitor VGA sau Super-VGA
- Minim 4 MB de spaţiu liber
- Un maus

Scurtă Istorie

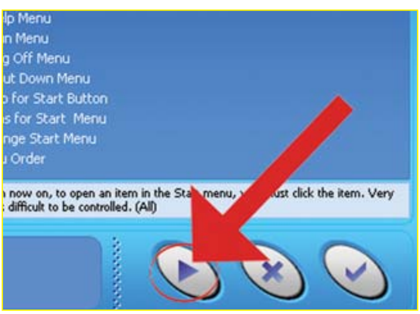
Pe 17 august, 1998 - Se lansează WinBoost 98

Pe 17 septembrie, 1999 - Se lansează WinBoost 2000 ediţia Standard & Gold

Pe 13 februarie, 2003 - Se lansează WinBoost 4.0 cu o nouă interfaţă şi programul este compatibil cu toate versiunile de Windows (9x/Me/NT/2000/XP)

Meniul "Start Menu"

În acest meniu o să găsiţi peste 50 de opţiuni care vă permit să configuraţi meniul Start al sistemului de operare. Pentru activarea unei setări sau a mai multor setări trebuie să apăsaţi butonul play (vezi imaginea de jos). După care poţi opta pentru activarea ei practică prin restartarea sistemului imediat sau mai târziu.



Hide the Favorites Menu - ascunde meniul Favorites din meniul start.

Hide the Documents Menu - ascunde meniul Documents din meniul start.

Hide the Find/Search Menu - ascunde meniul Find/Search din meniul start.

Hide the Help Menu - ascunde meniul Help din meniul start.

Hide the Run Menu - ascunde meniul Run din meniul start.

Hide the Log Off Menu - ascunde meniul Log Off din meniul start.

Disable Shutdown Command - dezactivează comanda Shutdown (de oprire a calculatorului).

Hide Windows Update - ascunde Windows Update din meniul de start.

Hide Start Meniu Subfolders - ascunde subdirectoarele din meniul start.

Hide My Documents from Documents - ascunde My Documents din meniul Documents.

Hide My Pictures from Documents - ascunde My Pictures din meniul Documents.

Disable Recent Docs History - dezactivează afişarea documentelor utilizate în trecut.

Disable Start Meniu Sensitivity - dezactivează complet întârzierea apariţiei meniului start, acesta se va afişa instant în momentul în care daţi clic stânga sau apăsaţi tasta [Enter].

Speed Up the Start Menu - această opţiune îţi permite să setezi în cât timp să vă afişeze meniul de start. Aici timpul de afişare se poate seta între intervalele 999 şi 0 milisecunde. Opţiunea nu poate funcţiona concomitent cu Disable Start Meniu.

Rename the Start Button - opţiunea îţi permite să redenumeşti butonul Start însă folosind maxim cinci caractere. Opţiunea funcţionează doar în Windows 98/Me.

Rename the Programs Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Programs, însă cu nu mai mult de nouă caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Rename the Favorites Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Favorites, însă nu mai mult de 10 carcatere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Rename The Settings Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Settings, însă nu mai mult de nouă caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

> **NOTĂ: când o utilizaţi în sistemul de operare Windows Me trebuie să setaţi numele vechi "Search" înainte de a aplica noul nume.**

Rename the Find/Search Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Find/Search, însă nu mai mult de cinci caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Deci, setaţi numele "Search", aplicaţi setare, reporniţi sistemul şi după aceea setaţi numele dorit şi reporniţi sistemul pentru a aplica noul nume.

Rename the Help Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Help, însă nu mai mult de cinci caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Rename the Run Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Run, însă cu nu mai mult de şapte caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Rename the Log Off Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Log Off, însă nu mai mult de opt caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Rename the Shut Down Menu - opţiunea îţi permite să redenumeşti meniul Shut Down, însă nu mai mult de 13 caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Change Info Tip for Start Button - opţiunea îţi permite să redenumeşti informaţia (Click here to begin) care se afişează când menţineţi mai mult timp cursorul pe butonul de start, însă nu mai mult de 20 caractere! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Multiple Colums for Start Menu - opţiunea obligă sistemul de operare să afişeze pe mai multe coloane meniul All Programs în loc de una singură. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me/2000/XP.

Disallow to Change Start Menu - dacă nu vreţi să vă schimbe nimeni, nimic în meniul de Start cu ajutorul opţiunii drag-and-drop, atunci această opţiune vă este utilă! Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me/2000/XP.

Sort Start Menu Order - Opţiunea vă sortează automat programele instalate, de obicei sortarea nu se face de către sistemele de operare Windows 98/Me, însă această eroare este valabilă şi în sistemele Windows 2000 şi XP. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me/2000/XP. În numărul viitor voi continua descrierea acestui meniu precum şi a celorlalte opţiuni. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

INFORMAŢII GENERALE	
Contact şi descărcare:	www.WinBoost.com www.magellass.com
e-mail:	support@magellass.com
Preţ	29 USD

XHTML 1.0

o nouă "versiune" a HTML-ului

Cineva îmi spunea acum câteva luni că HTML-ul ar fi în pericol... M-am uitat lung la persoana respectivă şi, pe moment, nu puteam să înţeleg la ce se referă. Să spui că HTML-ul este ameninţat este ca şi cum ai spune că inima Internetului va înceta să mai bată. Am pornit apoi o discuţie pe această temă şi, în cele din urmă, cu toate că a trebuit să recunosc că (parţial) avea dreptate, m-am mai liniştit. "Pericolul" despre care vorbea se numeşte XHTML.

Nu am crezut niciodată că HTML-ul ar putea să dispară, aşa, pur şi simplu. De fapt acest lucru ar fi imposibil. Pe de altă parte însă, este evident că lucrurile evoluează. Dacă navighezi regulat pe Internet, dar nu neaparat, probabil că ai văzut multe pagini care au fost realizate cu ajutorul XHTML-ului (în cazul în care ai vizualizat codul sursă).

În preajma Crăciunului de acum 5 ani când au fost prezentate oficial specificaţiile HTML 4.01, utilizatorii şi dezvoltatorii erau foarte entuziasmaţi şi toţi se gândeau deja la HTML 5.0.

Nu la mult timp însă XHTML 1.0 a devenit un standard (ianuarie 2000), ceea ce înseamnă că specificaţiile au fost revizuite de membrii comisiei W3C şi sunt stabile.

Unii consideră XHTML-ul ca fiind HTML 5.0, alţii o extensie a acestuia, iar eu cred că este atât o continuare, o extensie cât şi un înlocuitor într-o perioadă nedeterminată. De ce nu cred că va mai apare HTML 5.0? Simplu: XHMTL-ul este direcţia pe care o urmează limbajele de marcare; de ce, vom vedea în rândurile care urmează.

Ce semnifică acest acronim?

XHTML provine de la "Extensible Hypertext Markup Language" şi este o reformulare a HTML-ului 4.01 în XML. Este foarte plauzibil ca numărul celor care cunosc HTML mai bine să fie mult mai mare decât cei care cunosc XML. Acest articol nu are ca scop prezentarea XML-ului însă, este bine să cunoşti câteva noţiuni pentru a înţelege mai bine cum funcţionează XHTML-ul.

XML este tot un limbaj de marcare şi provine de la "EXtensible Markup Language". Acesta este un limbaj de "descriere" şi este extensibil deoarece nu are etichete predefinite, fiecare utilizator putând să-şi creeze propriile tag-uri.

Faţă de HTML care a fost proiectat pentru a genera moduri de prezentare a unui document (felul în care acesta este afişat pe ecran), XML-ul se concentrează asupra conţinutului.

Pentru a descrie un pachet de date, XML-ul se foloseşte de o schemă sau de un DTD (Document Type Definition - un set de reguli pentru marcarea unui document în SGML).

Fiecare browser conţine o descriere a tipului documentului (DTD), iar aceasta diferă de la un navigator la altul. Astfel se explică de ce un IE mai vechi nu poate să înţeleagă comenzi care au fost scrise în DTD 4.0.

În ceea ce priveşte DTD-ul XHTML 1.0 pe care, dacă eşti interesat, poţi să-l găseşti la adresa **http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd**, acesta nu este altceva decât DTD-ul XML în care a fost integrat DTD-ul HTML 4.0 (standardul XHTML defineşte 3 DTD-uri, despre care voi vorbi puţin mai târziu). În acest mod, regulile HTML se conformează standardului XML (şi vom vedea în practică ce înseamnă aceasta).

Ideea celor de la W3C a fost ca HTML-ul să devină o aplicaţie XML, adică să devină compatibil cu acesta.

Am senzaţia că unii dintre voi nu au înţeles foarte exact ceea ce am vrut să spun, aşa că am să fiu puţin mai specific.

Poate ar fi trebuit să o spun de la început, şi probabil mulţi ar fi răsuflat uşuraţi, XHTML-ul nu diferă foarte mult de HTML 4.01, doar atât că este mai strict şi mai ordonat.

Faţă de HTML, XML-ul este mult mai "riguros" şi fiindcă cineva a dorit ca şi HTML-ul să fie aşa, a luat naştere XHTML-ul.

În XHTML nu vei mai vedea scrise două etichete cu majuscule şi următoarele cu litere mici, şi fii sigur că nici secvenţe de genul `<p>Acesta este un <i>paragraf</p></i>`.

Legat de compatibilitate, trebuie să spun că toate navigatoarele moderne suportă XHTML 1.0.

XHTML-ul este limbajul de marcare al viitorului deoarece îţi permite să creezi documente bine formatate care vor fi afişate atât de browserele actuale cât şi de cele care vor apare.

Sintaxă şi reguli

Pentru început este bine să ştii că codul oricărei pagini XHTML va începe cu declaraţiile (care transmit browserului tipul limbajului utilizat şi al documentului):

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-
//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN" "http://
www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml
1-transitional.dtd">
```

Acesta este momentan cel mai folosit DTD, pe care îl vei utiliza atunci când doreşti ca pagina să nu întâmpine probleme cu browserele care nu oferă suport CSS solid. Nu sunt neaparat de acord cu cei care susţin acest lucru, aşa că eu îţi recomand utlizarea DTD-ului "strict", care este, după cum îi spune şi numele, mai riguros şi poate fi folosit împreună cu foile de stil în cascadă.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-
//W3C//DTD XHTML 1.0
Strict//EN" "http://www. w3.
org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
strict.dtd">
```

Ultimul DTD este "frameset" la care vei apela atunci când doreşti să foloseşti cadrele (frames) pentru a împărţi pagina în segmente.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-
//W3C//DTD XHTML 1.0
Frameset// EN" "http://www.
w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
frameset.dtd">
```

Există câteva reguli de bază de care trebuie să ţii cont atunci când scrii cod XHTML. În primul şi în primul rând, etichetele nu mai pot fi scrise decât cu litere mici (regulă care se aplică şi atributelor). Mai mult, fiecare etichetă de la începutul unui element va avea la sfârşitul acestuia una corespunzătoare de încheiere. Astfel, dacă în HTML aveai un singur tabel pe o pagină, puteai să renunţi la eticheta </table>. Acum aceasta este obligatorie.

Spuneam că declaraţia DOCTYPE este obligatorie cu toate că nu este un element XHTML (de aceea nici nu are o etichetă de final).

Trebuie să apară pe lângă aceasta şi tag-urile <html>…</html>,<head> …<title>…</title>… </head>.

De ce este necesară inserarea într-un document a unei declaraţii DOCTYPE? Răspunsul este cât se poate de simplu: pentru ca documentul respectiv să fie clasificat ca şi corect.

Topica este foarte importantă în XHTML. Dacă în HTML secvenţe de cod de genul <p>Acesta este un <i>paragraf</p></i> erau acceptate, acum există reguli stricte de ordonare bazate pe principiul "părinte-copil": <tag x>(...)<tag y>(...) </tag y>(...)</tag x>, de exemplu este corectă secvenţa <i><u>Cuvant</u></i>, şi este greşit codul <i><u>Cuvant</u></i>.

Din cauza faptului că documentele XHTML sunt aplicaţii XML, iar XML-ul este cu formă exactă (case-sensitive), numele etichetelor trebuie scris exclusiv cu litere mici (o altă diferenţă faţă de HTML, unde nu are importanţă dacă scrii tag-urile cu litere mici sau cu majuscule): <p><table><tr><td>…</td> </tr></table></p>

Poate că ai observat în exemplul de mai sus că am folosit un tag de final pentru eticheta <p>, şi asta deoarece, după cum am mai spus, toate elementele XHTML trebuie să aibă etichete de încheiere.

În ceea ce priveşte etichetele simple, de genul
, <hr>, <img src...>, acestea trebuie să se termine cu …[spaţiu]/>. De exemplu:

In XHTML etichetele simple se vor termina cu
 sau

```
<img src="c:/Imagini/My
Computer.gif" alt="Sigla
MyC" />
```

Există câteva reguli stricte legate de atribute. Astfel, denumirea acestora trebuie scrisă cu litere mici iar valorile obligatoriu între ghilimele, după cum poţi să observi în exemplul următor:

```
<table border="1" bgcolor="
red"><tr><td>text</td><td>text
</td></tr></table>
```

Un element învechit pentru XHTML este atributul "name" (din HTML) care se asociază unor etichete de genul <map>, <img>, <frame>, <a> etc., pentru a le individualiza. Acesta a fost înlocuit cu atributul "id". Acum în loc de

```
<img src="c:/Imagini/
MyComputer.gif" alt="Sigla
MyC" name="Imagine MyC">
```

, vom avea

```
<img src="c:/Imagini/
MyComputer.gif" alt="Sigla
MyC" id="Imagine MyC" />.
```

Există totuşi şi un compromis care să asigure interoperabilitatea cu browserele mai vechi, şi anume vei folosi simultan atât atributul vechi cât şi pe cel nou.

```
<img src="c:/Imagini/
MyComputer.gif" alt="Sigla
MyC" name="Imagine Myc"
id="Imagine MyC" />.
```

Sunt sigur că ai văzut deja pe câteva situri sigla W3C XHTML 1.0, care nu este altceva decât un certificat care să ateste că pagina respectivă este verificată şi validă XHTML 1.0. Dacă vrei să-ţi validezi pagina vizitează adresa **http://validator.w3.org/**. Este indicat ca după ce ţi-ai validat pagina, să inserezi următoarea secvenţă de cod care va genera acest icon, astfel că utilizatorii vor putea şti că pagina respectivă este una verificată şi fără erori.

```
<p>
  <a href="http://valida-
tor.w3.org/check?uri=referer">
  <img
src="http://www.w3.org/Icons/
valid-xhtml10"
  alt="Valid XHTML 1.0!"
height="31" width="88" /></a>
</p>
```

Concluzie

Cu toate că a fost doar o prezentare scurtă a XHTML-lui (asta din cauza faptului că se bazează foarte mult pe HTML şi pentru că m-am concentrat asupra principalelor deosebiri) probabil ţi-ai făcut deja o ideea generală despre acest limbaj de marcare. Dacă doreşti să aprofundezi subiectul, poţi să găseşti documentaţie mai complexă la **http://www.w3.org/TR/xhtml1/**, sau să-mi scrii pe adresa laurentiu@myc.ro. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Conectarea directă DC++

Cea mai scurtă legătură dintre calculatoare

Există multe metode pentru transferarea fişierelor între două calculatoare conectate la Internet, de exemplu pentru utilizatorul începător metoda uzuală implică folosirea e-mail-ului. În ultimul timp prin creşterea capacităţii de stocare a căsuţelor poştale (**www.gmail.com** sau **www.yahoo.com**), metoda pare tot mai acceptabilă. Dar totuşi există o limitare la mărime sau extensie - care poate fi ignorată prin schimbarea extensiei sau împărţirea fişierelor, dar cu multă muncă. Conectarea prin această metodă nu se face direct iar fişierele transferate trebuie să îndeplinească anumite criterii. O altă modalitate este folosirea unui server de FTP (File Transport Protocol). Chiar dacă setarea unui astfel de server de FTP ridică probleme utilizatorilor începători, metoda beneficiază de mai mult succes după setare, prin uşurinţa modului în care are loc transferul.

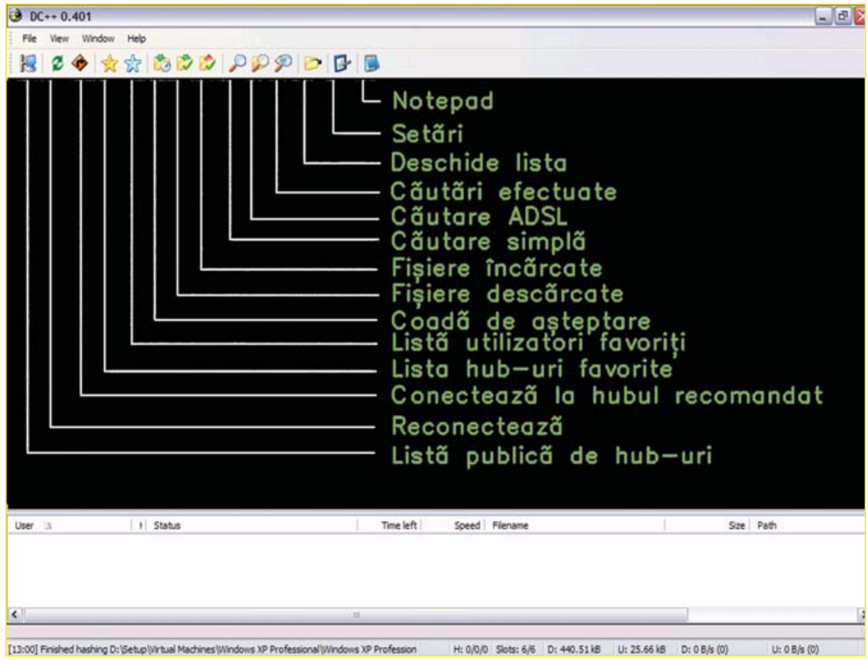
Reţelele P2P au fost dezvoltate pentru a uşura transferul de fişiere între calculatoare conectate la Internet. Acestea evoluează spre reţele care nu se mai bazează pe un server central, adică reţele peer-to peer în care nu există participanţi de tip client-server. Toţi utilizatorii sunt egali şi pot transfera fişiere direct, fără alte intervenţii (care aduc pierderi de timp şi de resurse). Astfel are loc o evoluţie spre reţelele de distribuţie decentralizate, în care nu mai este nevoie de un calculator care să susţină toate conexiunile. Pentru a uşura transferul direct de fişiere între utilizatori conectaţi la Internet, a fost conceput un program open source care poartă numele DC++ şi este realizat pentru protocolul Direct Connect. Acesta îţi oferă posibilitatea de a partaja şi de a transfera fişierele personale fără nici o limită sau piedică. Programul nu conţine adware sau spyware şi are o interfaţă uşoară şi intuitivă. Dezvoltat iniţial de NeoModus.com programul a fost îmbunătăţit aproape în fiecare lună. Acesta poate fi descărcat de la adresa **http://dcplusplus.sourceforge.net**, iar pentru că este un proiect open source poate fi modificat după bunul plac de fiecare în parte, dar să nu



uităm, rezultatul trebuie să fie tot open source.

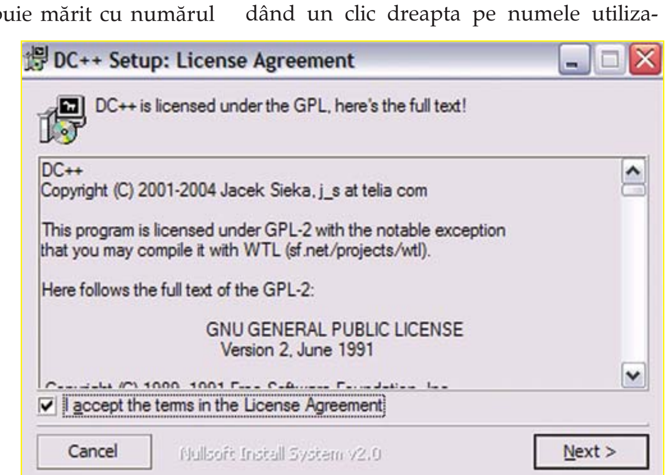
Instalarea - Pentru începători

În continuare voi prezenta modalitatea de instalare şi setările de bază pentru utilizatorii începători, cei care sunt familiarizaţi cu opţiunile de bază pot avansa la secţiunea următoare. După descărcarea programului şi acceptarea licenţei trebuie să selectezi opţiunile pentru instalare - fişierele programului propriu-zis, maparea adreselor IP după ţara de provenienţă (pentru o viteză mai mare de transfer), fişierele necesare pentru sesizarea şi trimiterea erorilor la dezvoltatorii programului (DCPlusPlus.pdb) şi scurtăturile de rigoare. După selectarea destinaţiei şi copierea fişierelor poţi porni programul din [Start] - [Programs] - [DC++]. La pornirea programului se va deschide automat fereastra setărilor generale. Aici setezi "nick-ul" dorit (numele sau porecla), adresa de e-mail (care este opţională), descrierea utilizatorului (personalizabilă) şi tipul conexiunii (în multe cazuri este necesară o viteză mai mare de 56 kb pentru conectare). Setările următoare necesită un nivel de cunoştinţe mai ridicat, se referă la tipul conexiunii la Internet şi ajută la obţinerea unei viteze optime de transfer. Utilizatorii începători pot ignora aceste opţiuni care vor fi explicate separat. Urmează setarea modului de descărcare a fişierelor. Aici precizezi destinaţia fişierelor finale şi a fişierelor incomplete, numărul de fişiere descărcate simultan (cu posibilitatea creşterii automate a numărului în cazul în care nu este atinsă o viteză minimă de transfer precizată de tine) şi lista publică de hub-uri.



Un hub este un router central (nu în sensul Cisco :), care permite interconectarea clienţilor şi care nu oferă nici un fişier, el doar dirijează informaţiile, cererile de căutare sau lista publică de discuţii. Transferul fişierelor are loc direct, între utilizatori, fără intervenţia acestui server. Lista cu hub-urile publice se va încărca automat în fereastra [Public Hubs]. În continuare urmează setarea fişierelor partajate (atenţie la partajarea fişierelor care au drepturi de autor). Multe hub-uri necesită o anumită cantitate de date partajate (1 GB, 50 GB, în funcţie de scopul înfiinţării hub-ului), fără de care conexiunea nu va fi permisă. După selectarea directorului care cuprinde datele partajate urmează setarea numărului de utilizatori care pot descărca fişiere simultan de la tine. Majoritatea hub-urilor necesită un minim de 2 sau 3 conexiuni simultane pentru încărcarea fişierelor partajate de tine (dacă eşti conectat la mai multe hub-uri acest număr trebuie mărit cu numărul minim admis pentru fiecare hub nou conectat). Şi aici ai posibilitatea deschiderii unor conexiuni noi în cazul în care nu este atinsă viteza minimă specificată. Poţi căuta pe **www.google.com** adrese de hub-uri publice sau private şi specializate pe anumite domenii (atenţie pentru că multe nu partajează doar conţinut legal); după găsirea adresei de conectare trebuie să o inserezi în căsuţa [Manual Connect Adress] din fereastra [Public Hubs] accesibilă din meniul [View] - [Public Hubs] sau poţi alege una dintre adresele care apar în lista hub-urilor publice şi care se încarcă de la adresa specificată în meniul [Settings] - [Download] - [Public Hub List]. La conectare se deschide automat o nouă fereastră care cuprinde lista cu toţi utilizatorii conectaţi la hub şi fereastra de chat în care poţi trimite mesaje vizibile de toţi utilizatorii. Lista cu fişierele partajate ale unui utilizator o poţi descărca dând un clic dreapta pe numele utiliza-





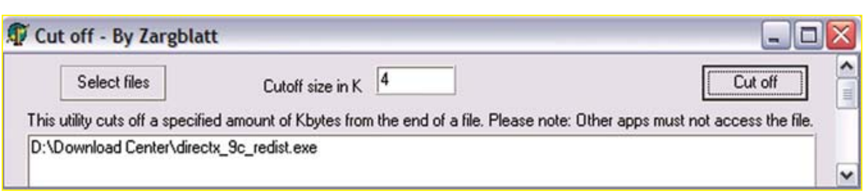
torului şi selectarea opţiunii [Get File List]. Pentru a trimite un mesaj utilizatorului selectează din meniu [Send Private Message]. Pentru a descărca un anumit fişier din lista unui utilizator efectuează un clic cu butonul din dreapta al mausului pe fişier şi selectează [Download].

Opţiuni avansate

Prima căsuţă din fereastra opţiunilor avansate poartă numele [Rollback] şi este o schemă prin care severifică dacă a doua sursă din care este continuată descărcarea unui fişier este identică cu prima. Datele transferate se pot corupe în timpul transferului, în mare parte datorită firewall-urilor care interceptează pachetele trimise. Poţi repara o astfel de problemă prin folosirea unui program numit CutOff, care taie un număr specificat de kilobiţi de la sfârşitul fişierului care a fost descărcat dintr-o sursă care nu este identică cu prima. Poţi descărca fişierul care repară de asemenea probleme de la adresa http://www.stud.ntnu.no/~dukefoss/CutOff/cutoff.html. În căsuţa [Write Buffer Size] poţi specifica cantitatea de date păstrată în memorie înainte de a fi scrisă pe hard disc, pentru a evita fragmentarea. De la versiunea DC++ 0.400 a fost introdus un nou concept denumit "file hashing" bazat pe formatul "Tree Hash Exchange" (THEX). Acesta îţi oferă posibilitatea de a căuta alte surse pentru fişierul descărcat, nu după numele fişierului, ci după conţinutul acestuia. Fişierul pe care doreşti să îl descarci poate exista în listele utilizatorilor cu alt nume. Selectând comanda [Search By TTH] poţi căuta fişierul după conţinut, nu după nume. Această facilitate a fost una extrem de greu de integrat şi în plus este mai sigură, de exemplu dacă utilizatorul de la care descarci fişierul foloseşte un client care suportă [Tiger Tree Hashes], automat în timpul descărcării fişierul este verificat pentru a nu fi corupt. Conceptul "The Merkle Hash Tree" a fost dezvoltat de Ralph Merkle pentru a verifica integritatea fişierelor transferate. Algoritmul funcţionează bine şi într-un mediu în care conţinutul este primit de la mai multe surse nesigure, dar cuprinde un aspect negativ - sursa iniţială trebuie să fie una sigură, pentru a transmite codul după care este verificat fişierul. În cazul programului DC++ algoritmul se dovedeşte a fi unul foarte util, pentru că fişierul iniţial este cel sigur, restul care intervin pe parcurs ar putea afecta integritatea. Prin metoda "Tiger Tree Hashing" fişierul este împărţit în bucăţi mici, pentru care este extras individual codul de identificare (care este asemănător cu o secvenţă de genul ZDFHDNIABZV-GR4HOTNRPOMH2IRIJQSJYKFHEEIQU-JWY) şi care este verificat la descărcarea fiecărei bucăţi. În versiunile mai noi ale programului poţi limita viteza de extragere a acestor coduri din fişierele partajate, pentru că metoda foloseşte multă putere de procesare. Poţi preciza viteza dorită în căsuţa [Max Hash Speed]. Căsuţa următoare [Auto Away on minimize] trece automat utilizatorul pe modul [Away] la minimizarea ferestrei, pentru a evita tastarea comenzii /away. Opţiunea [Automatically follow redirects] are rolul de a continua conectarea eşuată la hub-ul recomandat. [Clear search box after each search] are rolul de a şterge cuvântul căutat la apăsarea tastei [Enter]. Următoarele patru opţiuni au rolul de a deschide ferestrele principale automat la pornirea programului. Opţiunea [Automaticaly search for download locations] are un rol foarte important pentru găsirea surselor alternative şi folosirea lor în cazul în care prima sursă este deconectată. Prin [Open private messages in their own window] mesajele private de la utilizatori sunt deschise în ferestre separate. Opţiunea [Ignore Private Messages From Offline Users] este utilă pentru a ignora în special mesajele cu informaţii şi reguli primite automat la conectare. [Open New File List Windows in the Background] deschide listele cu fişierele utilizatorilor în fundal pentru a nu incomoda. Opţiunea [Keep Duplicate Files in Your File List] extrage sau lasă fişierele care au dubluri în lista ta (oricum mărimea este exclusă din total la depistarea dublurilor).

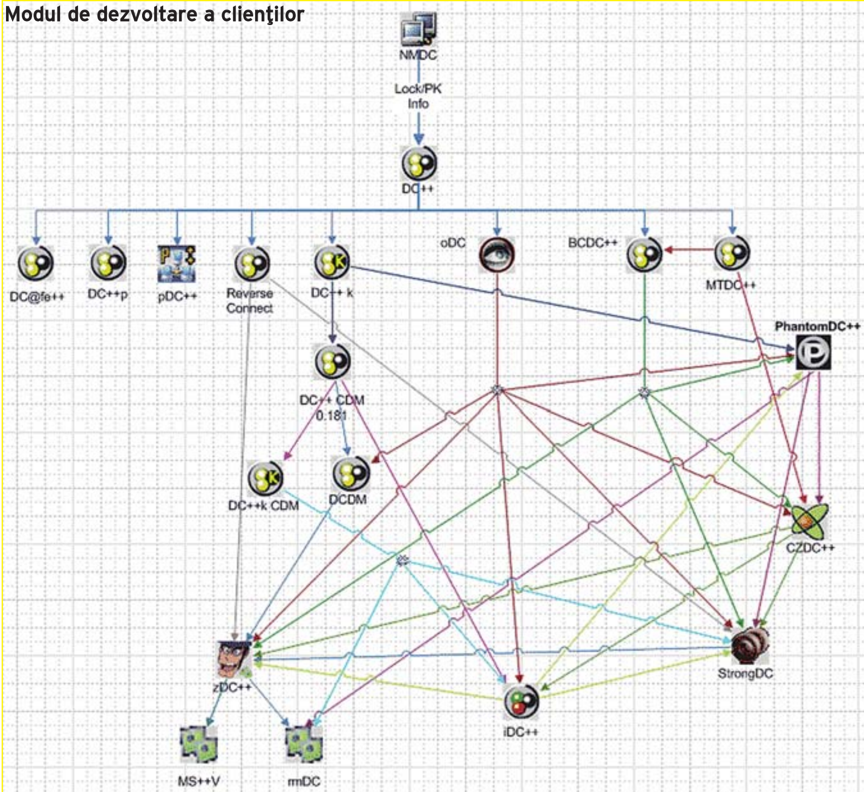
Un alt concept a fost introdus la versiunile noi (începând cu DC++ 0,4032), denumit "Magnet Links". Bifând căsuţa [Register with Windows to Handle dchub:// URL Links] programul acceptă link-urile de genul dchub:// de pe siturile Web, care au rolul de a căuta fişierul respectiv pe hub-urile la care eşti conectat, după informaţia

Lista cu comenzile care pot fi introduse în fereastra de chat (privat sau public)	
/grant	Utilizatorul primeşte un slot pentru descărcarea fişierului dorit
/getlist	Descărcarea listei de fişiere a utilizatorului respectiv
/close	Închiderea ferestrei
/help	Primirea mesajului de ajutor
/refresh	Refacerea listei de fişiere partajate
/away	Specificarea unui mesaj automat pentru cazul în care persoana respectivă nu mai este la calculator sau nu îl poate citi
/back	Înlăturarea mesajului /Away
/slots <#>	Schimbarea numărului de slot-uri
/clear	Stergerea textului din fereastra principală de chat
/ts	Activează sau dezactivează ataşarea orei la primirea unui mesaj
/showjoins	Activează sau dezactivează afişarea utilizatorilor care intră sau părăsesc hub-ul
/search	Caută cuvântul respectiv
/join	Conectează hub-ul respectiv
/pm	Deschide o fereastră pentru conversaţia privată
/g	Caută în motorul de căutare www.google.com
/imdb	Caută pe situl www.imdb.com
/fav	Adaugă hubul în lista huburilor favorite



Client	Tag	Informaţii
DC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>	V: Versiunea clientului M: Modul, A = Activ, P = Pasiv, 5 = Socks5 H: x = Numărul de hub-uri la care nu eşti un utilizator înregistrat y = Numărul de hub-uri la care eşti un utilizator înregistrat z = Numărul de hub-uri în care eşti operator S: Numărul de slot-uri deschise O: deschiderea automată a slot-urilor
BCDC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>	B: Limita vitezei de încărcare în kb/s
CZDC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,L:x>	L: Limita vitezei de încărcare în kb/s
DC:Pro		F: limitarea vitezei pentru: x = Download y = Upload
DC++k CDM	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>	V:y Versiunea
DCDM++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>	B: Limita vitezei de încărcare în kb/s
DCGUI		H: Numărul de hub-uri la care este conectat utilizatorul L: Limita vitezei de încărcare
iDC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>	V:y Versiunea
MS++V	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>	B: Limita vitezei în kb/s
NMDC v2		O: Numărul de slot-uri deschise.
oDC		Numele clientului şi versiunea
PhantomDC	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,B:x>	B: Limita vitezei de încărcare
rmDC++		B: Limita vitezei de încărcare în kb/s [în modul rmDC++] D: Limita vitezei de descărcare în kb/s [în modul rmDC++] Clientul poate emula DC++, RMDC, zDC, CZDC, BCDC, oDC sau Phantom
StrongDC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x,L:x>	V:y Versiunea [în modul StrongDC++] L: Limita vitezei de încărcare
zDC++	<++ V:x,M:x,H:x/y/z,S:x,O:x>	V:y Versiunea

sau codul hash prezentat pe acel sit. Acestea permit integrarea între navigarea pe siturile Web şi programele rulate local (în cazul nostru DC++). Poţi crea un astfel de link prin clic cu butonul din dreapta al mausului pe fişierul dorit şi selectarea opţiunii [Copy magnet link to clipboard] şi vei obţine un cod de genul "magnet:?xt=urn:tree:tiger:UXNWMYERN37HJNXB7V6KDJKZXMFBIQAGMDMYDBY&dn=DCPlusPlus-0.4032.exe" pe care îl vei insera în pagina Web, pentru mai multe informaţii vizitează situl **http://www.magnetlink.org**. Următoarea setare din căsuţa opţiunilor avansate este denumită [Use Small Send Buffer] şi are rolul de a optimiza viteza de descărcare a fişierelor în cazul folosirii unei conexiuni asincrone la Internet. Este indicat să bifezi această căsuţă în cazul în care viteza de încărcare a fişierelor afectează drastic descărcarea lor. Astfel, pachetele trimise sunt împărţite în bucăţi mai mici iar cele care intră nu trebuie să aştepte mult pentru a fi acceptate. Prin bifarea căsuţei [Don't Delete File Lists When Exiting] listele de fişiere descărcate nu vor fi şterse la oprirea programului. Aceasta este utilă în special celor cu o viteză mică de transfer, dar aspectul negativ este spaţiul ocupat în timp, care se poate ridica la câteva sute de MB (în funcţie de utilizarea programului). Prin Opţiunea [Automatically Disconnect Users Who Leave the Hub] utilizatorii care iniţiază transferul unui fişier iar apoi se deconectează de la hub pentru a evita încărcarea de fişiere vor fi deconectaţi la rândul lor. În cazul unei conexiuni care se întrerupe des, utilizatorul poate continua transferul dacă se reconectează în 10 minute. În cazul în care tu părăseşti hub-ul, utilizatorii care încarcă fişiere de la tine nu vor fi deconectaţi. Opţiunea [Show Progress Bars for Transfers] are rolul de a afişa o bară cu procentajul de descărcare a fişierului, dar aceasta foloseşte o putere de procesare destul de mare, iar pentru calculatoarele mai vechi este indicată debifarea ei. Opţiunea [Automatic SFV Checking] este un algoritm simplu pentru verificarea integrităţii fişierelor descărcate. "Simple File Verification" (SFV) este un algoritm prin care se obţine o sumă de control numită CRC32 corespunzătoare pentru fiecare fişier. Dacă fişierul descărcat este însoţit de un fişier SFV, verificarea se va face automat. [Automatically Refresh Share List Every Hour] are rolul de a reface lista de fişiere partajate în fiecare oră pentru cazul în care conţinutul directoarelor se schimbă frecvent. Dacă opţiunea [Use AntiFragmentation Method for Downloads] este bifată, spaţiul pentru fişierele în curs de descărcare va fi alocat la începutul transferului, pentru a evita fragmentarea hard discului. Partea negativă este o scurtă pauză la iniţierea fiecărui transfer, şi spaţiul rezervat care nu mai poate fi folosit în timpul descărcării. [Don't Send the Away Message to Bots] are rolul de a nu trimite mesajul setat pentru modul "Away" ca răspuns la mesajele automate ale diferitelor hub-uri. Acesta este deseori interpretat drept mesaj spam şi poate determina interzicerea reconectării la acel hub. Când opţiunea [Skip Zero-Byte Files] este bifată, fişierele care ocupă 0 biţi vor fi automat ignorate. Opţiunea [Tab Completion of Nicks in Chat] are rolul de a completa numele parţial al unui utilizator în fereastra de chat. Astfel dacă tastezi o literă şi apeşi [TAB] restul numelui va fi completat. Dacă continui să apeşi tasta [TAB] vei parcurge în ordine alfabetică toate numele din listă, inclusiv cele care conţin un prefix în paranteze drepte de genul [RO] care este ignorat. Acest prefix este necesar pentru conectarea la anumite hub-uri şi reprezintă asigurarea unei viteze de transfer optime datorită locaţiei. Prin bifarea căsuţei [Enable Safe and Compressed Transfers] datele transferate vor fi comprimate cu algoritmul ZLIB.

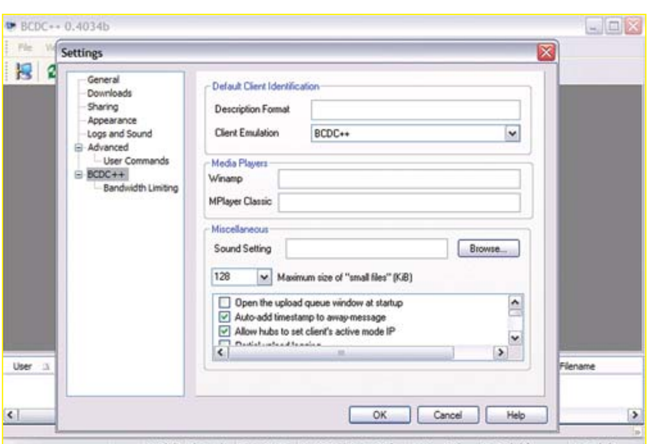


Modul de dezvoltare a clienţilor

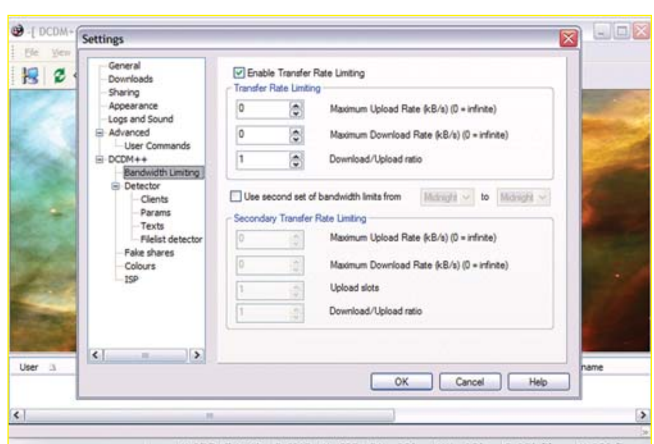
În acest caz programul va folosi mai multă putere de procesare, şi se vor obţine timpi de transfer mult mai mici în cazul fişierelor necomprimate. O altă opţiune importantă poartă numele [Automatically Match Queue for Auto Search Hits] şi are rolul de a descărca automat listele utilizatorilor care conţin fişierele dorite şi de a le sincroniza cu lista ta de fişiere care urmează a fi descărcate, pentru a adăuga surse alternative. Dacă un utilizator deţine un fişier de care ai nevoie, şansa de a deţine şi alte fişiere este mai mare. Partea negativă este viteza risipită pentru descărcarea multor liste în cazul în care fişierul este deţinut de mulţi utilizatori. Opţiunea [Log Filelist transfers] monitorizează fişierele descărcate sau încărcate şi le scrie numele într-un document pentru cazul în care calculatorul este deconectat înainte de a observa la cine ai încărcat sau de la cine ai descărcat fişiere. După finisarea descărcării unui fişier îl poţi adăuga automat în lista fişierelor partajate bifând căsuţa [Add Finished Files to Share Instantly]. Opţiunea [Use UPnP Control] este disponibilă doar la rularea programului sub Windows XP şi are rolul de a configura automat firewall-ul pentru a opera în modul activ. Ultima opţiune avansată denumită [Don't download files already in share] are rolul de a ignora fişierele din lista de descărcare dacă acestea sunt partajate opţiune utilă în special utilizatorilor care partajează multe fişiere.

Modul de conectare este foarte important pentru obţinerea unei viteze ridicate de transfer. Dacă foloseşti un firewall trebuie să deschizi portul specificat la conectare pentru a accepta datele care îţi sunt trimise. Conectarea la un hub are loc în două feluri: modul activ şi modul pasiv (folosirea unei reţele locale pentru conectarea la Internet). Utilizatorii activi pot transfera date de la orice tip de utilizatori, dar cei pasivi nu pot transfera date numai de la utilizatorii activi. Transferul între doi utilizatori pasivi nu poate avea loc, iar căutarea în lista de fişiere a unui utilizator pasiv nu va afişa nici un rezultat. Din cauza numărului mare de utilizatori pasivi vei obţine puţine rezultate la căutare şi este indicată, unde este posibilă, redirecţionarea porturilor de la serverul la care are loc conexiunea la Internet la calculatorul utilizat (care va determina schimbarea din modul pasiv în modul activ). Există mai multe iconuri pentru diferitele tipuri de utilizatori, de exemplu culoarea verde semnifică faptul că nu se ştie nimic despre utilizatorul respectiv, culoarea albastră semnifică iniţierea unei conexiuni (din partea lui sau a ta). Iconul cu cărămizi în partea de jos reprezintă modul pasiv, iar cel albastru reprezintă un utilizator al programului DC++ (nu al unui client). Viteza de transfer este calculată în Mib, pentru că M = 1000 şi Mi = 1024, pentru mai multe detalii vizitează adresa **http://physics.nist.gov/cuu/Units/binary.html**. Poţi afla informaţii preţioase din tag-urile (sau descrierile) utilizatorilor; în tabelul de pe pagina anterioară este prezentată semnificaţia pentru fiecare literă folosită.

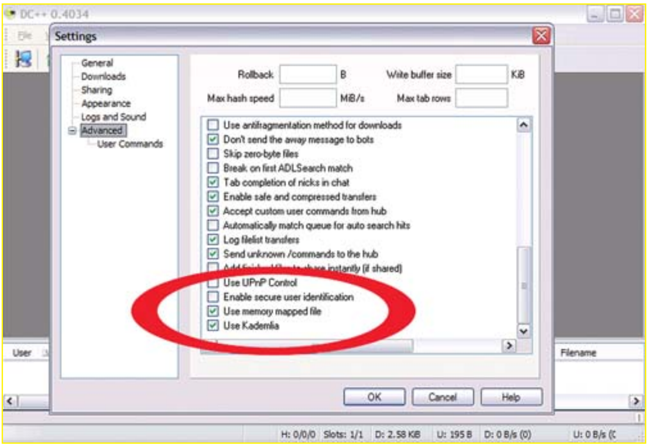
Programul DC++ este o aplicaţie open source, fapt care determină libertatea de a-l modifica după placul utilizatorului, iar aceste modificări poartă numele de clienţi



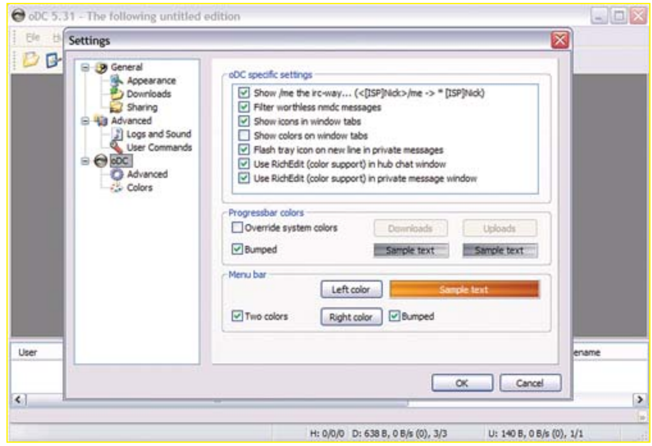
Programul BCDC ++



Programul DCDM ++



Programul Reverse Connect



Programul oDC

de DC++. În continuare voi prezenta cele mai cunoscute programe de acest fel.

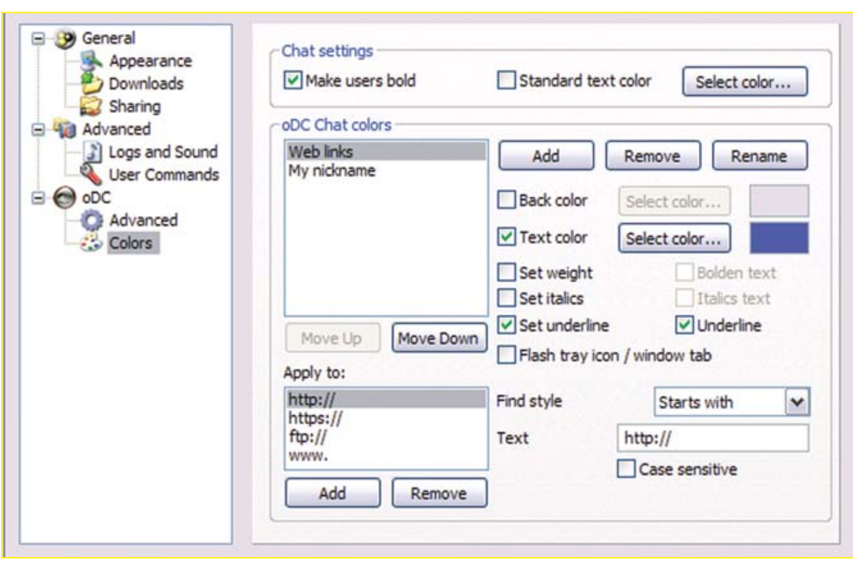
Reverse Connect - este un client care a fost modificat pentru a permite descărcarea unui fişier din mai multe surse simultan. Acesta integrează şi un nou concept, care poartă numele Kademila şi care este un motor de căutare independent de hub. Programul poate detecta utilizatorii de la care are loc un transfer la viteză scăzută şi poate schimba sursa cu una mai bună. În program a mai fost integrată o altă facilitate care poartă numele [Memory Mapped Files] şi care stochează temporar în memorie fişierele descărcate pentru a nu suprasolicita hard discul. Fişierele descărcate parţial cu acest program nu pot fi continuate cu clientul de bază şi nu este indicată folosirea lui de utilizatorii care au o conexiune la Internet mai mică de 1 Mbit/s pentru că fişierele descărcate vor avea o mare şansă de a fi corupte. Poţi descărca programul de la adresa **http://www.revconnect.com/** sau îl poţi găsi pe unul dintre CD-urile revistei la secţiunea Freeware.

BCDC++ este un alt program modificat din DC++, acesta îţi oferă în plus posibilitatea de a limita viteza de descărcare sau de încărcare a fişierelor. Folosirea acestui client este interzisă pe multe hub-uri, iar cei care încearcă să se conecteze folosind acest client se pot alege cu o interzicere permanentă de conectare la acel hub. Poţi descărca programul de la adresa **http://utrum.dyndns.org:8000/** sau îl poţi găsi pe primul CD al revistei la secţiunea Freeware.

DCDM++, un client care cuprinde multe facilităţi avansate, inclusiv limitarea vitezei de transfer. Şi folosirea acestui client este interzisă pe multe hub-uri datorită opţiunilor pentru falsificarea fişierelor partajate şi de limitare a vitezei. Situl Web al programului este **http://www.ukdnb.dsl.pipex.com/dcpluspluskcdm/**.

Opera DC++ sau oDC este un alt program modificat bazat pe DC++. Acesta cuprinde mai puţine modificări care afectează major descărcarea fişierelor, în general doar modificări ale interfeţei şi modului de lucru (legate de culori, filtre, butoanele mausului, aranjarea ferestrelor). Pentru mai multe informaţii vizitează situl **http://www.gempond.com/odc/**, programul poate fi găsit pe CD-ul revistei la secţiunea Freeware.

DC++ este un program utilizat pe scară largă, cu peste 10 milioane de descărcări. Programul nu este cel mai bun pentru distribuirea fişierelor, de exemplu Bittorrent-ul obţine rezultate mai bune, dar numai la distribuirea fişierelor necesare unui grup mare de utilizatori. În cazul utilizatorilor programului DC++ nu toată lumea are nevoie de aceleaşi fişiere iar modul de repartizare a transferului şi a conexiunilor nu determină cea mai bună viteză de transfer. Oricum, fiind un program open source dezvoltarea lui se desfăşoară într-un mod impresionant. Prin adăugarea noilor facilităţi aproape lunar, pe viitor se va înregistra o creştere uimitoare în modul de folosire. De exemplu, toţi fotografii amatori pot forma o comunitate online în care să partajeze imaginile proprii, o comunitate în care fiecare să se ajute reciproc cu sfaturi şi idei. Alt exemplu ar fi legat de formaţiile tinere care doresc promovarea melodiilor proprii, sau o comunitate de dezvoltatori de jocuri, în general poate fi o comunitate pentru orice domeniu care foloseşte date în format digital. Adevărata piedică pentru formarea unei astfel de comunităţi este schimbarea de mentalitate care va avea loc cu mult timp după apariţia programului, iar până atunci mai avem mult de aşteptat. ■



Modificarea interfeţei în programul oDC

Remus Zoica
remus@myc.ro



Fără doar şi poate persoana căreia Flash-ul îi datorează foarte mult este Jonathan Gay (în imaginea alăturată). După cum povesteşte el însuşi, de mic copil a avut o obsesie pentru piesele LEGO, obsesie care a avut un impact benefic asupra lui. Au fost momentele în care a început să înveţe bazele ingineriei designului şi să-şi cultive pasiunea de a construi.

Mai mult, el a dezvoltat şi un proces în 7 paşi pe care l-a denumit "procesul LEGO", de care se va folosi ulterior şi pentru scopuri "mai nobile".

1. **Alege proiectul**: Construieşte un vas LEGO.

2. **Dezvoltă o viziune**: Ce fel de vas va fi? Cât de mare? Ce va transporta?

3. **Construieşte**: Construieşte scheletul vasului.

4. **Adaugă detaliile**: Completează cu detalii: uşi, catarge, geamuri etc.

5. **Testează**: Testează "opera".

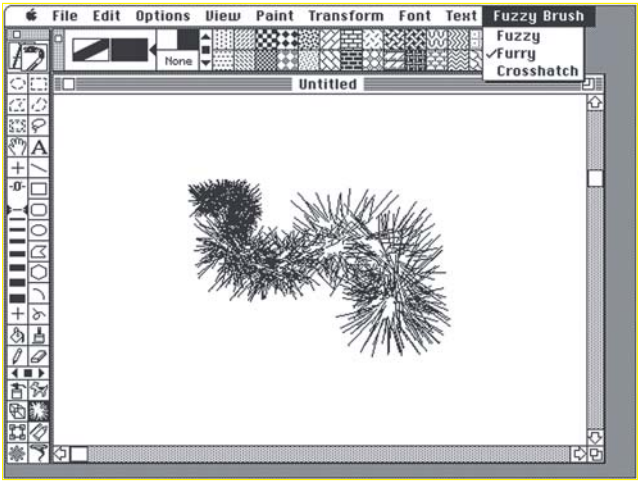
6. **Îmbunătăţeşte**: Ia părţile mai puţin reuşite şi finisează-le.

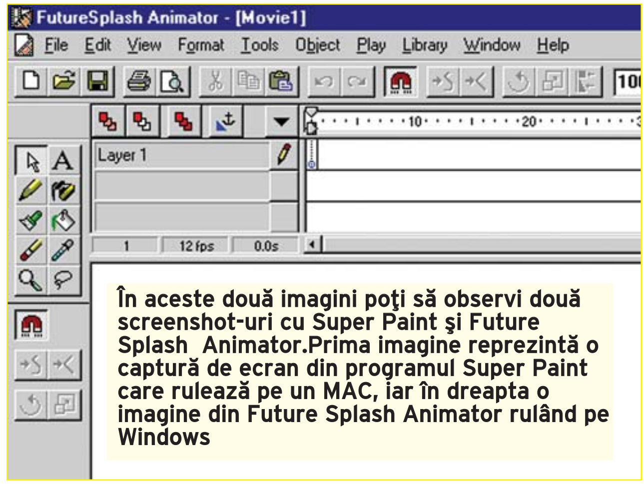
7. **Învaţă**: Învaţă din ceea ce ai realizat acum pentru a construi ceva şi mai bun data viitoare **(www.macromedia.com).**

Pasionat de arhitectură, Jonathan a renunţat în cele din urmă şi s-a apucat de programare (pe un Apple II, pentru început…). De fapt, replica devenită celebră cu care Jonathan îi încurajează pe cei care doresc să înveţe Flash este: "Dacă crezi că Flash-ul e greu de utilizat, ar trebui să încerci să desenezi cu un joystick pe un Apple II înainte să se fi inventat conceptul <<undo>>". În liceu a început să creeze



Johnatan Gay - persoana căreia milioane de utilizatori ai programului îi datorează foarte mult





În aceste două imagini poţi să observi două screenshot-uri cu Super Paint şi Future Splash Animator.Prima imagine reprezintă o captură de ecran din programul Super Paint care rulează pe un MAC, iar în dreapta o imagine din Future Splash Animator rulând pe Windows

jocuri, acestea fiind şi sursa de inspiraţie pentru Flash, deoarece în acea perioadă a învăţat foarte multe lucruri despre animaţie, sunet digitizat şi modul în care pot fi sincronizate.

După realizarea unei copii după Space Invaders, Dark Castle şi Beyond Dark Castle a urmat Super Paint II şi Intelidraw (care-ţi permitea să adaugi acţiuni desenelor).

A urmat SmartSketch, care după 1995 s-a transformat într-un produs de animaţie. La vremea aceea, Internetul se răspândea puternic şi părea oportunitatea ideală de a dezvolta acest program. Tot în acea perioadă, Netscape a lansat un plugin API, lărgindu-se astfel capacitatăţile browserelor.

Pentru a scoate în evidenţă potenţialul programului, autorii acestuia i-au schimbat numele în FutureSplash Animator, şi au început distribuirea acestuia în vara lui 1996.

La scurt timp, FutureSplash a înregistrat un adevărat succes după ce a creat animaţii pentru siturile MSN şi Disney Online. Aceste relaizări nu au rămas fără ecou, astfel că în decembrie 1996, FutureSplash Animator a fost achiziţionat de Macromedia şi a devenit Macromedia Flash 1.0.

Acum programul este la versiunea 7.2, şi continuă să fie, după cum spuneam şi la început, unul dintre cele mai răspândite şi folosite softuri pe Internet şi nu numai.

Instalare şi interfaţă

Nu am întâmpinat nici cea mai mică problemă la instalarea programului pe un sistem PIV la 2,8 GHz cu 512 DDRAM 400. Dacă ai deja instalat programul, pe CD-urile revistei la secţiunea "Update" vei găsi actualizarea acestuia (versiunea 7.2), un update critic. Spuneam că este important să-ţi instalezi acest update deoarece a fost îmbunătăţit timpul de iniţializare, durata compilării, au fost adăugate documentaţii şi exemple de coduri, şi au fost reparate peste 100 de bug-uri existente în versiunea 7.0.

Înainte de a pătrunde în miezul problemei ar trebui să mai fac câteva precizări. Odată cu lansarea versiunii MX 2004, Flash-ul a fost împărţit în două: Flash MX 2004 şi Flash MX2004 Professional. Nu vreau să spun că nu există diferenţe între cele două (versiunea Professional are în plus "Managerul de proiecte", plugin-ul FLV - Flash Video - Export, precum şi diverse componente avansate), însă, mai ales dacă eşti la început, Flash MX 2004 este suficient pentru ceea ce avem de făcut.

Când vei lucra cu Flash te vei întâlni, printre altele, cu 4 tipuri de fişiere mai importante.

.fla (Flash Movie) - documentul de bază, "codul sursă" care poate fi modificat după bunul plac

.swf (ShockWave Flash) - fişier generat din cel anterior, o versiune comprimată, optimizată şi publicabilă a fişierului .fla

.exe (Executable) - faţă de .swf, acest fişier este de sine-stătător, ceea ce înseamnă că nu ai nevoie de un browser pentru a-l afişa

.html (HyperText Markup Language) - fişier care reprezintă o pagină web, locul în care este integrat fişierul .swf, care poate fi modificat, de exemplu, ca amplasament în pagină

Pe CD-urile revistei la secţiunea "Shareware" vei găsi un program pentru decompilare din .swf în .fla.

Alte două concepte cu care te vei întâlni sunt cele de imagine de tip bitmap şi imagine de tip vectorial. În esenţă, o imagine vectorială este acea imagine care nu-şi schimbă calitatea atunci când este scalată, iar o imagine de tip bitmap este acea imagine care dacă o măreşti devine "pixelată". De fapt, acesta este avantajul imaginilor bitmap, de a putea modifica imaginea după bunul plac (ai acces la fiecare pixel) şi să aplici tot felul de efecte, pe care nu le-ai putea aplica unei imagini vectoriale.

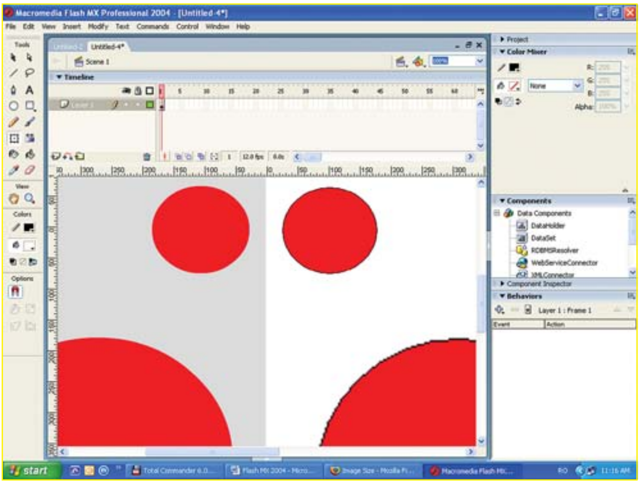
Partea mai puţin bună a unei imagini bitmap, este dimensiunea acesteia, care este foarte mare deoarece trebuie înregistrate detalii legate de fiecare pixel în parte (poziţionare, culoare, transparenţă).

De exemplu, dacă ai o imagine .bmp de 800x600 pixeli, vei avea în cadrul acelei imagini un total de 480.000 de pixeli, număr pe care trebuie să-l înmulţeşti cu 3 (informaţii RGB - culoarea pixelilor), şi astfel ajungi la o dimensiune a fişierului de 480.000 x 3, 1.440.000 biţi (~1,4 MB), ceea ce înseamnă că la o conexiune de 32KB/s, pentru ca imaginea să fie încărcată complet este nevoie de ~43 de secunde! Deci, te mai gândeşti să foloseşti BMP-uri în pagina ta?

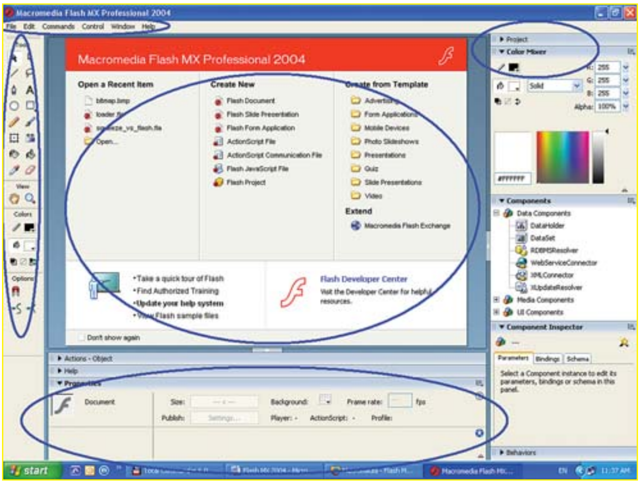
Bineînţeles că atunci când trebuie să foloseşti o imagine de fundal, sau când prezinţi o galerie vei folosi imagini de tip .jpeg sau .gif, care sunt tot imagini de tip raster dar de dimensiuni acceptabile.

Dimpotrivă, imaginile vectoriale (un vector este caracterizat de 3 factori - poziţie, direcţie, mărime, la care se mai poate adăuga şi culoare) lucrează cu ecuaţii matematice şi, din cauză că atunci când mărim o imagine nu se modifică decât nişte cifre (de exemplu, coordonatele unde se produc curburi), dimensiunea fişierului rămâne redusă.

Astfel imaginea este descrisă doar de câteva cifre care reprezintă coordonatele, iar dimensiunea fişierului este foarte redusă.



Imaginea vectorială (stânga) rămânela fel de clarăşi după ce a fost mărită



În această imagine poţi să observi componenteleinterfeţei iniţiale

Un dezavantaj al acestui program îl poate constitui viteza de procesare a unui PC. Din cauza faptului că programul trimite calculatorului instrucţiuni de afişare şi generare a cadrelor (nu ca în cazul fişierelor .gif, care conţin toate cadrele ce urmează să fie afişate), pentru ca ochiul uman să nu sesizeze întreruperi, este nevoie de un PC performant. Pe un calculator mai puţin rapid, va apare senzaţia de sacadare (întrerupere).

Interfaţa programului este destul de încărcată, astfel că cei care au un monitor de 21" sau chiar două monitoare vor fi privilegiaţi atunci când vor lucra cu Flash MX 2004 deoarece vor putea amplasa în aşa fel panourile încât să aibă acces la acestea, dar şi suficient spaţiu pentru editare. Şi când vom intra mai mult în detalii vei înţelege bine la ce m-am referit.

În partea stânga-sus se găseşte tradiţionala bară cu meniuri, des întâlnită în multe alte softuri. De aici ai acces la funcţiile şi comenzile esenţiale ale programului. Pentru a vedea concret ce anume poţi să faci cu aceste meniuri, voi face referire mai pe larg la acestea când vom realiza ceva practic.

În partea din stânga este bara cu unelte, unde găseşti instrumentele de creare şi modificare a unui desen sau a unei animaţii. După cum poţi să observi în imagine, aceasta este împărţită în 4 categorii: instrumente, vizualizare, culori şi opţiuni.

În prima categorie sunt amplasate diversele unelte, la vizualizare poţi să măreşti, să micşorezi o imagine sau să o muţi; urmează segmentul unde se găsesc instrumentele de colorat şi apoi opţiunile specifice fiecărui instrument în parte (selectează un alt instrument şi vei vedea că acestea se modifică).

Jos şi în partea din dreapta se găsesc panourile. Nu am să le descriu nici pe acestea în detaliu, vom vedea însă mai târziu ce utilitate au. Ce este important să ştii pentru moment, e că aceste panouri se pot închide sau deschide dând un clic pe acel triunghi mic negru (sau pe nume), şi sunt detaşabile (poţi să le aranjezi după bunul plac utilizând metoda drag&drop).

Am să fac încă o precizare, în special pentru cei care au mai lucrat cu programul sau se descurcă cu limba engleză. În cazul în care acesta nu este deja deschis, de la meniul [Help] - [Help] sau apăsând tasta [F1], poţi să accesezi panoul de ajutor (panoul Help), care este acum integrat în interfaţa programului.

O altă caracteristică nouă a programului este pagina de "quick start" care apare în centrul imaginii atunci când porneşti pentru prima dată programul. De aici poţi să alegi dacă să creezi un document nou, să deschizi un document existent, să accesezi un tutorial etc. În cazul în care nu doreşti ca această pagină să fie afişată atunci când porneşti programul, tot ceea ce ai de făcut este să bifezi opţiunea "Don't show again".

În momentul în care un document nou este deschis, în interfaţă vor mai apare două componente: panoul Timeline (Linia temporală) şi Scene (Scenă + spaţiu de lucru).

Se spune despre Flash că nu este un program de grafică 3D (în trei dimensiuni). Totuşi, dacă desenăm în două dimensiuni pe scenă, linia temporală poate fi considerată cea de-a treia dimensiune. Acesta este artificiul prin care putem realiza animaţii: desenăm în spaţiul de lucru, şi animăm ceea ce am creat cu ajutorul liniei temporale.

Scena este delimitată în două zone, una de culoare albă şi alta de culoare gri. Partea albă este cea esenţială, este porţiunea vizibilă atunci când documentul este publicat. Partea gri, este una de test, iar conţinutul acesteia nu este vizibil după publicarea filmului. Într-un fel situaţia este identică cu cea din realitate. Porţiunea albă este scena vizibilă spectatorilor, iar cea gri este ascunsă în spatele unor perdele, iar spectatorul nu are acces la ceea ce se întâmplă dincolo de acestea.

Caseta cu instrumente

Atunci când doreşti să înveţi un program de acest gen, trebuie să fii cât de cât sincer cu tine: pe lângă multe exerciţii este necesar şi un procent de talent, pentru că în fond Flash-ul necesită cunoştinţe şi spirit de artist. O mână precisă şi o imaginaţie bogată asigură reţeta de succesului.

Oricum, dacă niciodată nu ai excelat la capitolul desen sau imaginaţie, asta nu înseamnă că trebuie să capitulezi, deoarece Flash-ul nu este Paint, ci un program cu o deschidere şi utilitate mult mai largă, axat fie pe partea de designer fie pe partea de developer. Poţi să realizezi un intro, o prezentare, meniuri, butoane, situri sau chiar jocuri.

În Flash, ca de altfel şi în alte programe asemănătoare, anumite unelte sunt folosite pentru a desena sau a schimba contururi, pe când altele sunt specifice conţinuturilor.

Unul dintre cele mai folosite instrumente pentru desen este creionul (Pencil Tool - Y). În paranteză, pe lângă denumirea în engleză, am notat şi scurtătura din taste. Pe măsură ce avansezi este bine să reţii

aceste scurtături deoarece îţi vei uşura mult munca (de exemplu, după ce le-ai învăţat pe toate, poţi să renunţi la caseta cu instrumente <[Ctrl] + [F2]> şi să selectezi uneltele pentru desen apelând la tastele specifice).

Creionul este instrumentul cu care poţi să desenezi liber contururi. La subsolul paginii, în panoul "Properties", vei observa că poţi să modifici anumite caracteristici ale modului în care desenezi cu creionul. Astfel, ai posibilitatea să schimbi culoarea, sau grosimea "vârfului" ca să spun aşa, percum şi stilul liniei (solidă, întreruptă, punctată etc., eventual poţi să creezi tu un stil propriu - "opţiunea" Custom).

Când am vorbit despre interfaţă şi despre caseta cu instrumente, am spus că atunci când o unealtă este selectată, în partea de jos a casetei, în secvenţa "Options" se găsesc anumite opţiuni specifice. În ceea ce priveşte creionul, ai la dispoziţie trei moduri de trasare a unui contur: straighten, smooth şi ink (colţuros, rotunjit şi WYSIWYG - ceea ce desenezi, aceea va apare pe ecran).

Programul îţi pune la dispoziţie câteva opţiuni ajutătoare care îţi permit să deţii controlul asupra modului în care desenezi, şi mă refer aici la rigle (Rulers), liniile de ghidare (Guides) şi Grile (Grid). (Apăsarea tastei [Shift] simultan cu utilizarea unui instrument te ajută să realizezi desene simetrice; de exemplu, dacă foloseşti instrumentul "Rectangle" şi ţii apăsată tasta [Shift] vei desena un pătrat).

Poţi să vizualizezi riglele de la meniul [View] - [Rulers] (sau combinaţia de taste [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [R]), liniile de ghidare de la [View] - [Guides] - [Show Guides] ([Ctrl] + [;]) iar grilele de la [View] - [Grid] - [Show Grid] ([Ctrl] + [`]). (vezi imaginea din stânga).

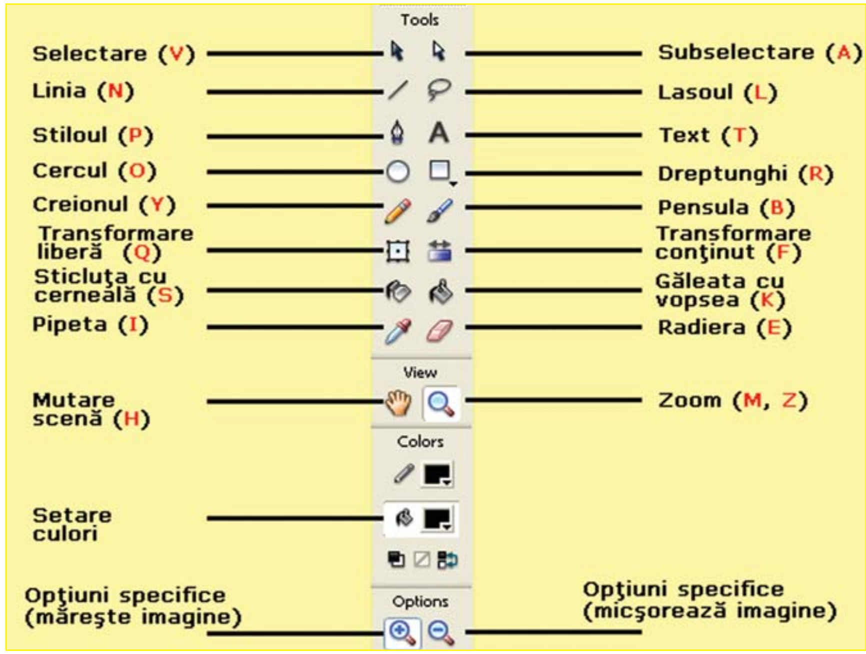
Poţi să observi în această imagine riglele (încercuite cu negru), liniile de ghidare (cu albastru) şi grilele (cu verde). Unităţile cu care sunt afişate riglele pot fi schimbate de la [Modify] - [Document] - "Ruler units". Caracteristicile liniilor de ghidare şi ale grilelor se pot edita de la meniul [View] - [Guides] - [Edit Guides], respectiv [View] - [Grid] - [Edit Grid]. O linie de ghidare o vei obţine dacă ţii apăsat butonul din stânga al mausului, având cursorul pe una dintre rigle (orizontală sau verticală) şi trăgând spre interior.

O opţiune destul de importantă, legată tot de precizia cu care desenezi, este alipirea ("snapping" [View] - [Snapping]). Aceasta determină modul în care obiectele pe care le desenezi se vor poziţiona (lipi) faţă de liniile de ghidare, grile sau unele faţă de celelalte.

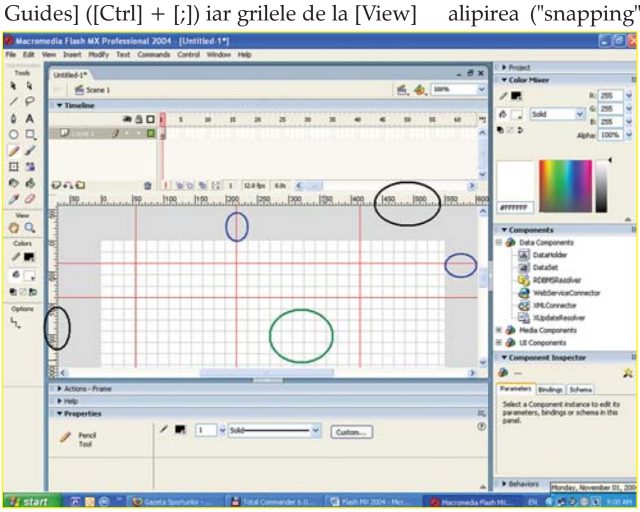
Linia (Line Tool - N) este probabil cel mai simplu instrument de desenat care, după cum îi spune şi numele, te ajută să trasezi linii drepte.

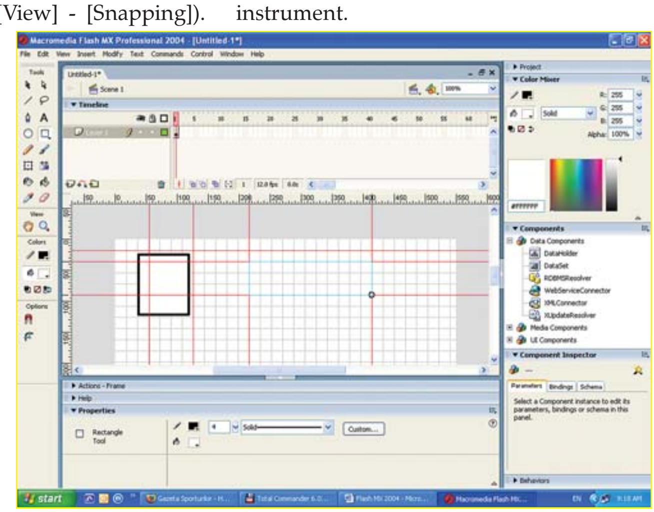
Probabil instrumentul cel mai greu de utilizat este Stiloul (Pen Tool - P). Faţă de alte obiecte, stiloul se foloseşte prin crearea unei succesiuni de puncte vectoriale, iar apoi stabileşti modul în care se curbează liniile dintre aceste puncte.

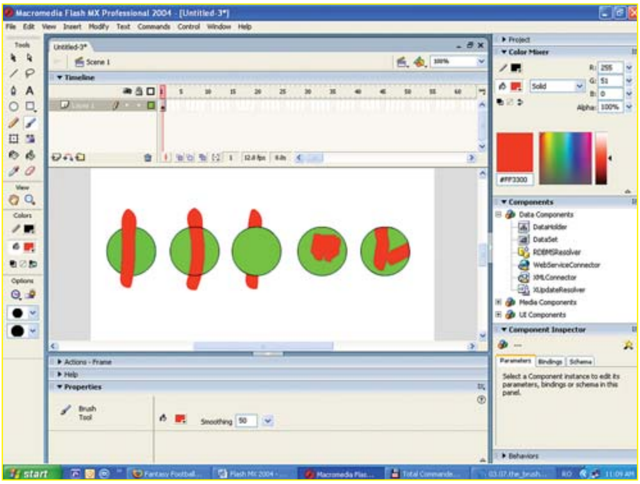
Din păcate este foarte dificil să explic în scris utilizarea stiloului, aşa că cel mai bine vei învăţa dacă vei exersa utilizarea acestui instrument.



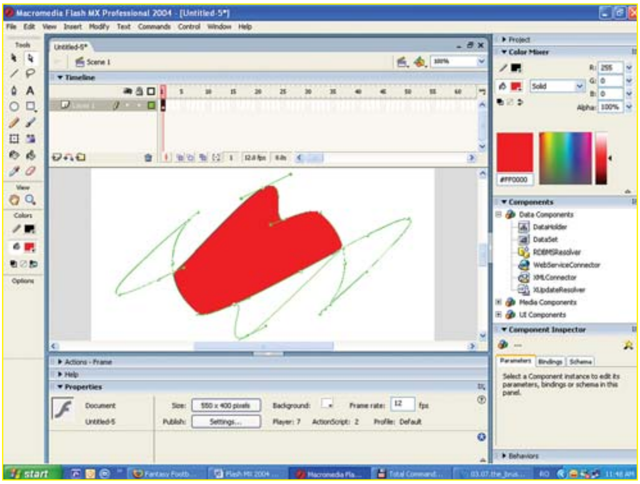
Caseta cu instrumente


Riglele (negru), liniile de ghidare (albastru) şi grilele (cu verde)


Poziţionarea obiectelor faţă de liniile de ghidare (opţiunea snapping)



Diferitele moduri de utilizare a pensulei



Modificarea unui cerc cu ajutorul intrumentului de subselectare

Dacă ţi se pare că linia trasată nu s-a curbat destul şi doreşti să o modifici, ai la dispoziţie instrumentul Subselection - A. Sunt ferm convins că vei avea ceva bătaie de cap până vei învăţa să stăpâneşti cât de cât arta desenării cu ajutorul stiloului, însă perseverenţa îţi va aduce cu siguranţă satisfacţii.

Despre cele două instrumente surori (Oval Tool - O şi Rectangle Tool - R), nu ar fi prea multe de spus, fiind evident ceea ce poţi să obţii atunci când le foloseşti. Totuşi, o noutate în Flash MX 2004 este introducerea uneltei PolyStar (ţii apăsat puţin pe Rectangle). Având selectat instrumentul PolyStar, jos în panoul "Properties", poţi să editezi modul de afişare al poligonului dând un clic pe butonul "Options". Astfel, ai posibilitatea să specifici forma (poligon sau stea), unghiul sau numărul de laturi/colţuri.

Când greşeşti sau vrei să ştergi ceva, ei bine, radiera (Eraser Tool - E) îţi stă la dispoziţie. Nici aici nu ar fi prea multe de spus, poate doar opţiunile de ştergere: Normal (şterge toate elementele grafice), Fills (şterge din conţinut), Lines (şterge din contur), Selected Fills (şterge conţinutul care a fost selectat), Inside (ştergerea are loc doar în elementul de unde s-a început procesul de ştergere, fără să fie afectate alte elemente apropiate).

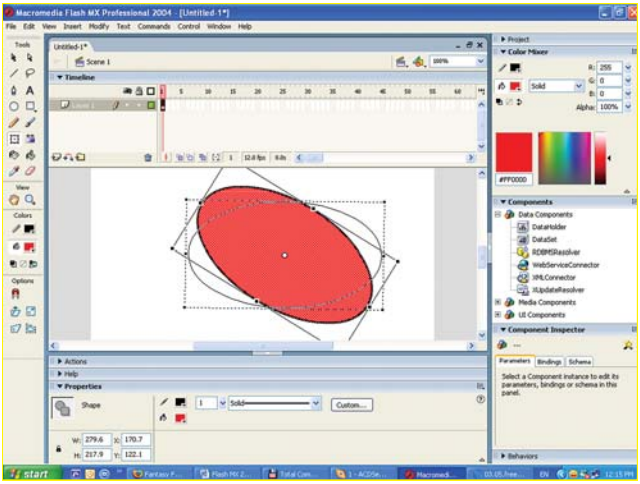
Modul Faucet permite ştergerea întregului conţinut al unei forme.

Probabil că aceia dintre voi care sunteţi obişnuiţi cu acest gen de programe, cunoaşteţi foarte bine pipeta (Eyedropper Tool - I), care nu este altceva decât un colector de mostre de culoare. Poţi să selectezi culoarea conţinutului, a conturului sau ambele ţinând apăsată tasta [Shift]. După ce ai selectat o culoare, programul va schimba automat instrumentul şi va alege sticluţa cu cerneală sau găleata cu vopsea presupunând că doreşti ca respectiva culoare să o foloseşti pentru a colora un conţinut sau un contur.

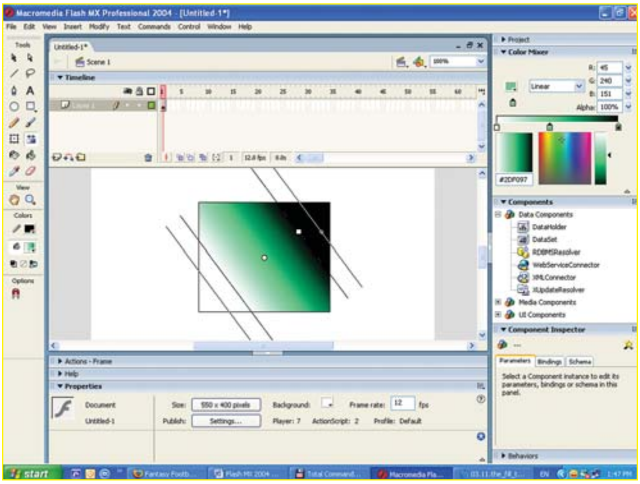
Asemănătoare cu creionul este pensula (Brush Tool - B), care însă este specifică conţinutului şi nu contururilor. De la opţiuni poţi să defineşti culoarea, forma, mărimea vârfului pensulei sau modul de trasare faţă de alte elemente grafice existente. Ai aşadar următoarele moduri: **Normal** (colorează peste orice element grafic existent), **Fills** (colorează toate elementele, mai puţin contururile), **Behind** (nu colorează peste elementele existente, fie ele contururi sau conţinuturi), **Selection** (colorează porţiunile selectate anterior), **Inside** (colorează doar în interiorul elementului unde s-a început colorarea).

Cele două instrumente vecine, sticluţa cu cerneală (Ink Bottle Tool - S) şi găleata cu vopsea (Paint Bucket Tool - K), acţionează asupra contururilor respectiv a conţinutului unui element.

Două alte instrumente vecine foarte importante sunt cei doi selectori Selection Tool (V) şi Subselection Tool (A). Primul ele-



Rotirea unui obiect cu ajutorul instrumentului de transformare liberă



Modificarea orientării unui gradient cu instrumentul “Fill Transform Tool (F)”

ment este unul dintre cele mai folosite deoarece poţi foarte uşor să selectezi, să modifici, să muţi sau să ştergi conturuti şi conţinuturi. Un element selectat poate fi identificat prin faptul că are deasupra nişte puncte albe. Este suficient de exemplu să dai un clic pe un element pentru a-l selecta. Dacă doreşti să selectezi atât forma, cât şi conţinutul, va trebui să dai un dublu-clic pe imaginea respectivă.

Instrumentul de subselectare te ajută să lucrezi şi să modifici un desen cu ajutorul punctelor "de control" (vectoriale). Aceste puncte de control sunt cele care delimitează fidelitatea unei imagini: cu cât sunt mai multe, imaginea este mai fidelă însă şi dimensiunea acesteia (în KB) va creşte.

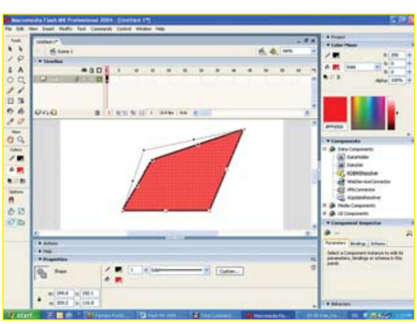
Lasoul (Lasso Tool - L) este tot un instrument de selecţie care însă îţi permite să realizezi o selecţie neregulată a unui element grafic. În caseta cu opţiuni găseşti modurile "Magic Wand" şi "Polygon". Primul îţi oferă posibilitatea de a selecta zone de culori aproximative, iar cel de-al doilea să realizezi selecţii poligonale (trasezi forma, iar când ai terminat dai un dublu-clic şi zona vizată va fi acum selectată).

Un alt element important este unealta pentru text (Text Tool - T). În panoul "Properties" din subsolul paginii poţi să stabileşti diversele caracteristici ale textului pe care-l vei scrie.

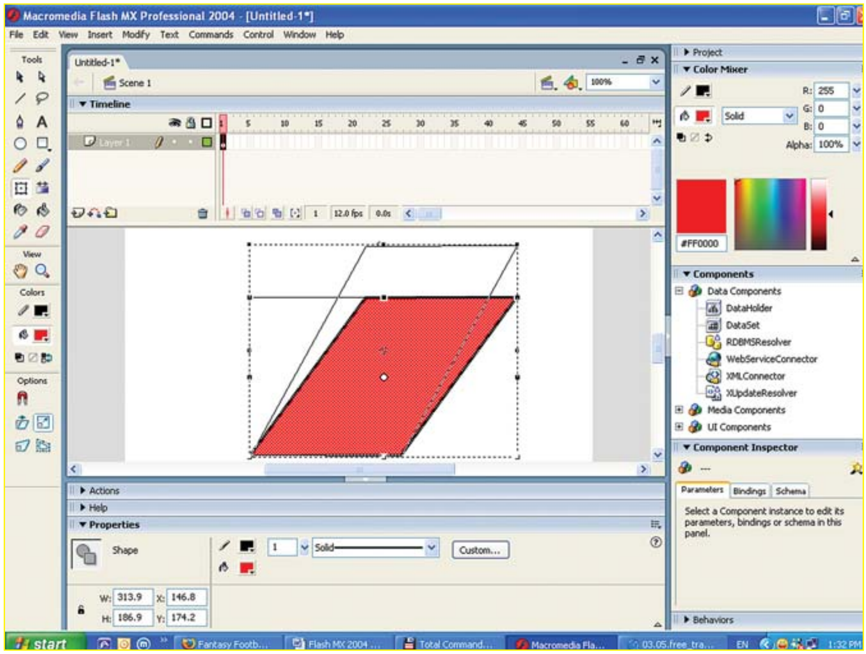
Mi-au mai rămas de menţionat doar două instrumente: Free Transform Tool (Q) şi Fill Transform Toll (F).

În cazul în care nu eşti mulţumit, sau pur şi simplu doreşti să scalezi sau să modifici un element existent instrumentul de transformare liberă este cel de care ai nevoie.

Există patru moduri în care poţi să transformi un element grafic: "Rotate and Skew" (rotire şi aplecare), "Scale" (scalare), "Distort" (distorsionare) şi "Envelope" (împachetare).



-> poţi să-l distorsionezi ->



Tot prin intermediul uneltei Free Transform poţi să scalezi un element ->

Celălalt instrument se foloseşte pentru a modifica gradienţii (un gradient este compus din minim două culori, şi reprezintă de fapt treceri gradate de la o culoare din compoziţie la următoarea). În imaginea de pe pagina alăturată poţi să observi cum am operat modificări asupra unui gradient compus din trei culori.

Din păcate spaţiul nu-mi permite să prezint mai în detaliu aceste instrumente cu toate că ar mai fi multe lucruri de adăugat. Oricum, am punctat aspectele esenţiale, iar pe restul le vei descoperi singur exersând şi modificând desene sau imagini.

Înainte să termin prezentarea acestei casete, la categoria "View" se mai găsesc două instrumente de manipulare a scenei şi conţinutului: Hand Tool (H) şi Zoom Tool (M, Z).

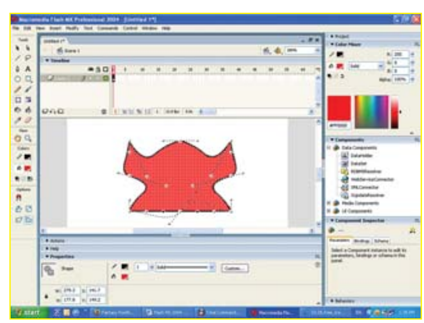
Primul îţi permite mutarea scenei (selectezi instrumentul apăsând tasta H şi muţi imaginea ţinând apăsat butonul din stânga al mausului. Atenţie! Nu poţi muta elemente de pe scenă sau din afara ei, ci doar întreaga imagine!).

În situaţia în care vrei să măreşti sau să micşorezi imaginea selectezi instrumentul de zoom apăsând una din tastele [M] sau [Z], şi dând un clic pe imagine. (Apăsând combinaţia [Ctrl] + [1] revii la rezoluţia implicită - 100%).

Încheiere... parţială

Sper ca după această prezentare interesul tău pentru acest program să fi crescut considerabil. Este doar începutul, şi partea mai puţin interesantă! Data viitoare voi vorbi câte ceva despre restul opţiunilor, vom începe realizarea primelor animaţii şi, treptat, vom interacţiona şi cu ActionScript, limbajul de programare care asigură interactivitatea în Flash. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

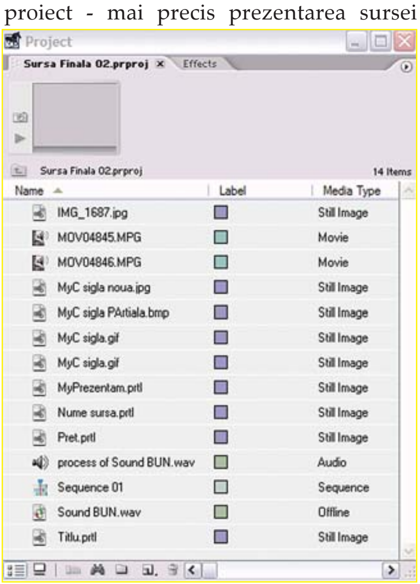


-> sau să-l împachetezi



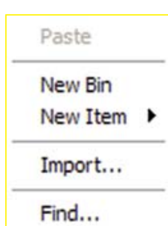
Editare video cu Adobe Premiere Pro 1.5

Există la ora actuală multe programe de editare video, dintre acestea Adobe Premiere nu este cel mai greu de folosit, dar nici cel mai simplu. În continuare voi prezenta modul de lucru în acest program, în paralel cu realizarea unui proiect - mai precis prezentarea sursei



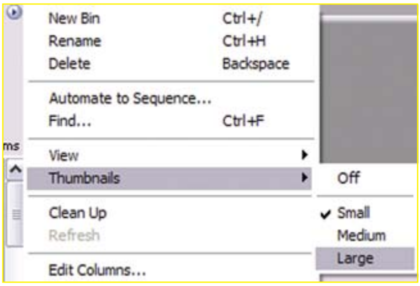
Enermax pe care o puteţi găsi pe CD-urile revistei.

La pornirea programului, acesta îţi oferă posibilitatea de a defini tipul proiectului. Rezoluţia are un rol foarte important, în Adobe Premiere setările implicite pentru un proiect nou sunt concepute DV, şi necesită un sistem destul de performant şi mult spaţiu de stocare. Specificarea caracteristicilor proiectului are loc în secţiunea [Custom] a ferestrei [New Project]. Aici poţi specifica caracteristicile secvenţelor video şi ale secvenţelor audio - rezoluţia (640x480 în cazul sursei Enermax), numărul de cadre pe secundă, calitatea sunetului, codecul care va fi folosit, numărul de piste video şi de canale audio.



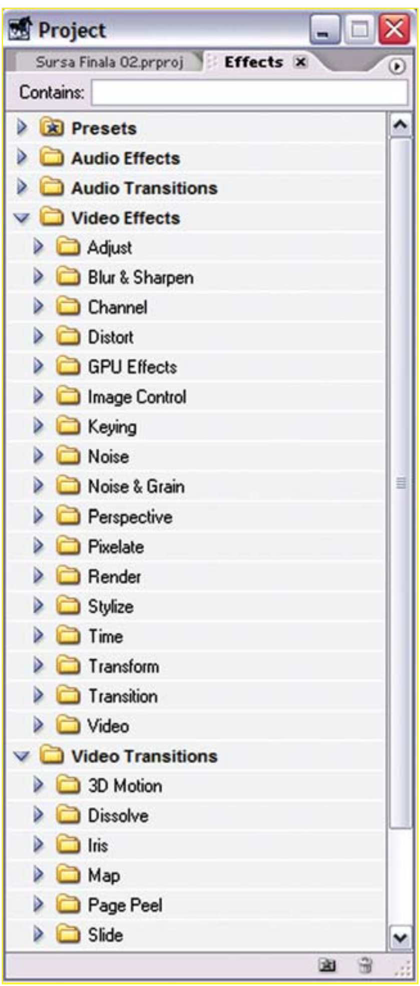
În continuare are loc importarea fişierelor sursă în program, această operaţie are loc în fereastra [Project]. Aici poţi aduce fişiere noi prin drag&drop (trage şi aruncă), sau prin clic dreapta pe suprafaţa ferestrei şi selectarea meniului [Import]. Aici găseşti lista cu fişierele care pot fi importate în program.

Această fereastră oferă informaţii legate de tipul de fişier, mărime, rezoluţie şi multe altele, fiecare fişier fiind reprezentat printr-o imagine caracteristică. Pentru a deosebi uşor fişierele în cazul în care numele lor nu este reprezentativ (scena 01, scena 02) îţi este oferită şi posibilitatea de vizualizare într-o fereastră mică în colţul din partea stângă sus. Aici poţi vizualiza imaginile sau titlurile şi poţi chiar derula în cazul în care ai selectat pentru previzualizare o secvenţă video. Poţi găsi aici şi informaţii despre rezoluţia şi durata secvenţei. La proiectele mari se adună o mulţime de fişiere şi în acest caz ai posibilitatea de căutare după nume, selectând opţiunea [Find] din meniul care apare la clic dreapta pe suprafaţa ferestrei. Fereastra [Project] conţine doar scurtături, trimiteri către fişierele propriu-zise, la ştergerea acestora fişierele sursă rămân pe hard disc. În momentul în

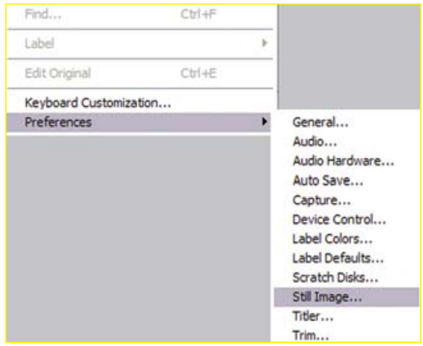


care statutul "Offline", apare în dreptul numelui, fişierul a fost îndepărtat (şters sau mutat) din locul iniţial.

Pentru a aranja mai bine fişierele ai posibilitatea de a crea directoare, care poartă numele "Bin" pentru diferitele categorii de fişiere. Dacă ai de importat în program multe fişiere, opţiunea [Import Folder] este foarte utilă şi te scuteşte de multă muncă. La apăsarea tastelor [Alt]+[Tab] pentru a schimba fereastra activă şi la reîntoarcerea în program, automat toate scurtăturile fişierelor din fereastra Project vor fi reverificate. În cazul în care un fişier a fost şters sau mutat, programul notifică lipsa sursei şi

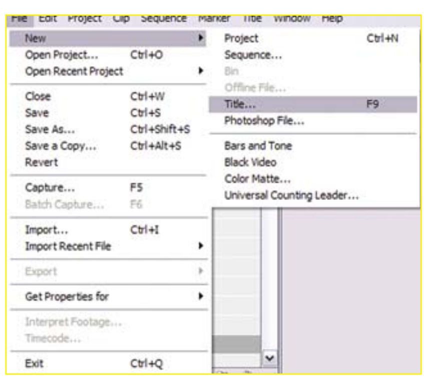


Efectele care pot fi aplicate

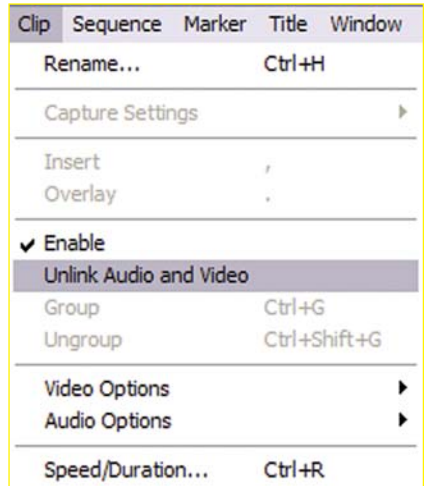


cere specificarea locului în care a fost mutat. Dacă fişierul nu mai există pe hard disc programul îl înlocuieşte cu o imagine roşie pe care scrie în mai multe limbi faptul că fişierul nu mai este disponibil. Poţi redenumi şi schimba modul în care sunt vizibile fişierele în meniul care apare la apăsarea butonului din partea dreaptă sus a ferestrei. Poţi prelua fişiere sursă prin captură video, apăsând tasta F5 care promptează fereastra specifică unei capturi video.

După importarea fişierelor care urmează a fi editate are loc dispunerea lor pe bara de montaj. Această bară reprezintă nucleul editării video, aici sunt dispuse şi modificate secvenţele video. Folosind mausul, prin drag&drop poţi aduce cu uşurinţă aici secvenţele video sau audio din fereastra [Project]. Acestea pot fi dispuse pe mai multe piste video sau audio, care vor fi suprapuse la randarea finală (au acelaşi rol precum un strat în programul Adobe Photoshop). Poţi dezactiva vizibilitatea lor prin apăsarea butonului [Toggel Track Output] din partea stângă a bării de montaj. Pentru a efectua una din operaţiile cele mai simple - extragerea sunetului dintr-o secvenţă video şi înlocuirea cu alt sunet - trebuie să rupi legătura dintre sunet şi partea video prin selectarea opţiunii [Unlink Audio and Video] din meniul [Clip]. Tăierea are loc prin apăsarea tastei [Ctrl+K] - (care funcţionează doar în cazul

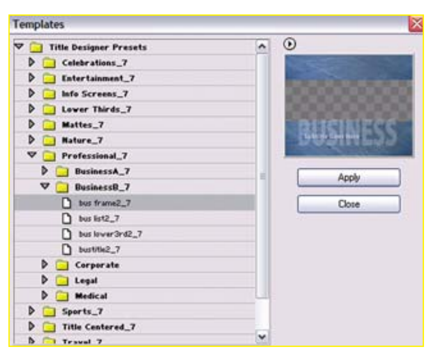


Meniul prin care are loc crearea unui titlu nou



în care este selectată bara de montaj). Apăsând tasta [V] este activată unealta de selectare cu ajutorul căreia poţi muta şi sincroniza secvenţele. Tasta [Space] porneşte şi opreşte mişcarea cursorului de timp, iar săgeţile au rolul de a-l mişca cu câte un cadru în faţă sau în spate. Tasta [Z] are rolul de a mări conţinutul bării de montaj pentru a observa mai bine detaliile, iar tastele [Alt]+[Z] au rolul de a micşora conţinutul. Dacă doreşti poţi integra o imagine într-o secvenţă video, sau poţi alcătui o prezentare de imagini pe un fundal sonor. Pentru a defini perioada de timp în care o imagine este vizibilă (în cazul nostru imaginea cu sursa prezentată) accesează opţiunea [Still Image] din meniul [Edit] - [Preferences] şi specifică numărul de cadre pentru acea imagine.

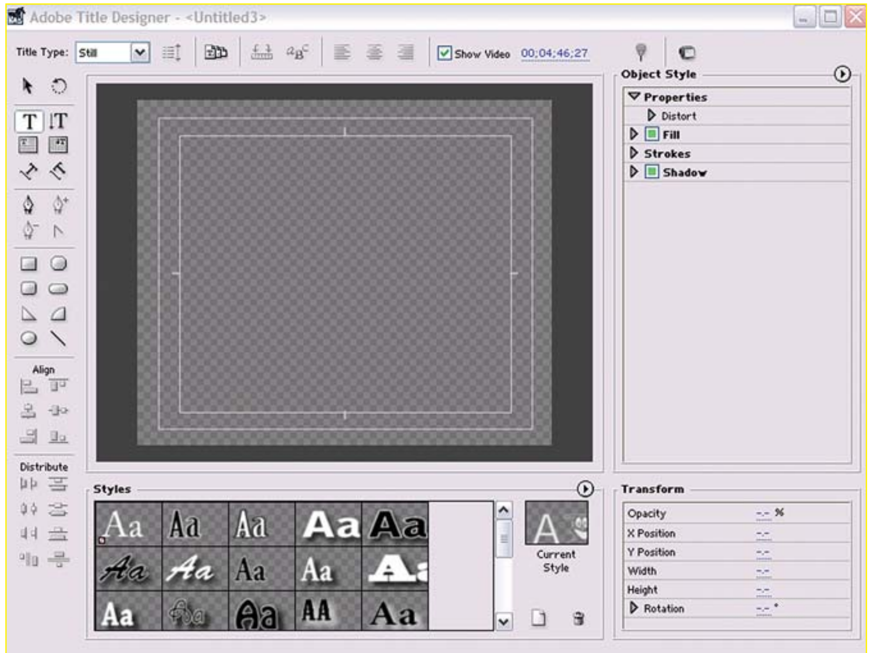
După tăiere şi definirea secvenţelor care rămân în clipul final poţi aplica tranziţii de la o scenă la alta. În program sunt accesibile o mulţime de efecte audio şi video care afectează atât calitatea imaginii cât şi poziţionarea ei. Un efect audio sau video bine conceput şi aplicat la locul potrivit, poate aduce o diferenţă enormă la modul în care este percepută o scenă. Efectele se împart pe categorii de mişcare, transparenţă sau volum. La mişcare intră rotirea, scalarea, animarea, precum şi multe altele. Numărul



Titlurile presetate

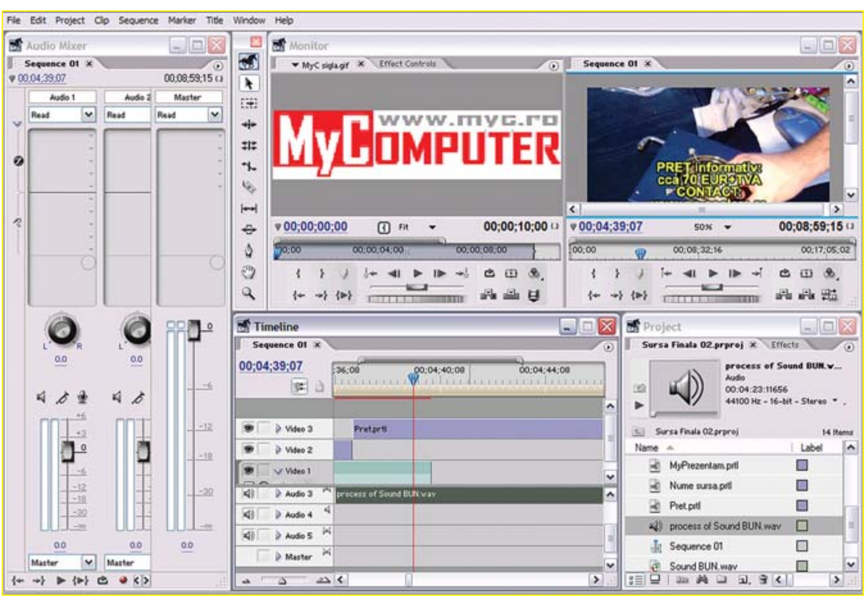
de tranziţii dintr-o scenă simplă poate fi destul de mare, de exemplu la realizarea sursei Enermax au fost folosite câteva zeci de tranziţii, pentru fiecare parte la care a fost tăiată o secvenţă video. Fiecare efect aplicat poate fi modificat în fereastra [Effects Control] accesibilă şi din meniul [Window] - [Effects Control]. Programul oferă posibilitatea de a previzualiza orice tranziţie în această fereastră, în cazul în care numele nu îţi sugerează nimic. Aici poţi modifica durata fiecărei tranziţii şi punctul de pornire (în raport cu tăietura).

După aranjarea secvenţelor şi plasarea tranziţiilor are loc definirea titlurilor sau a textului care apare de-a lungul secvenţei. Aceste titluri pot fi utile în special la identificarea persoanelor care iau parte la interviuri, pentru afişarea perioadelor de timp în care are loc acţiunea, afişarea genericului şi a tuturor elementelor mici care pot apărea pe ecran. Poţi defini un nou titlu din meniul [File] - [New] - [Title] sau apăsând tasta [F9]. Aici poţi accesa un număr mare de titluri predefinite din secţiunea [Templates]. Dacă nici unul nu este pe gustul tău poţi defini altul nou. Din păcate lipseşte opţiunea de salvare pe parcursul realizări titlului; oricum, la închidere programul te intreabă dacă doreşti să salvezi titlul editat, dar dacă ai pornit prin editarea unui titlu existent singura modalitate de a le avea pe amândouă este apăsarea tastelor [Alt]+[Tab] şi copierea lui în altă locaţie pentru salvare. Excluzând acest neajuns, editarea titlurilor se face într-o manieră asemănătoare cu a programului Adobe Photoshop. După selectarea uneltei de text,

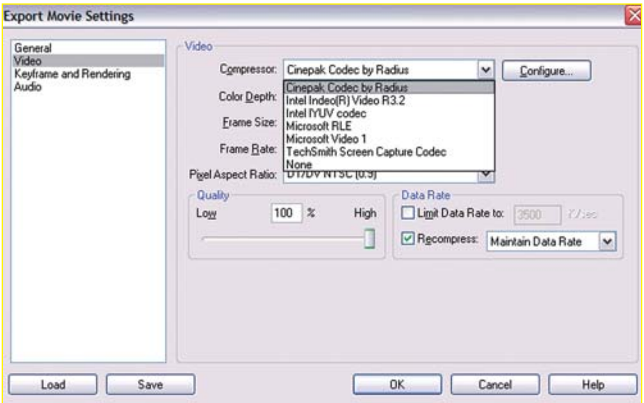


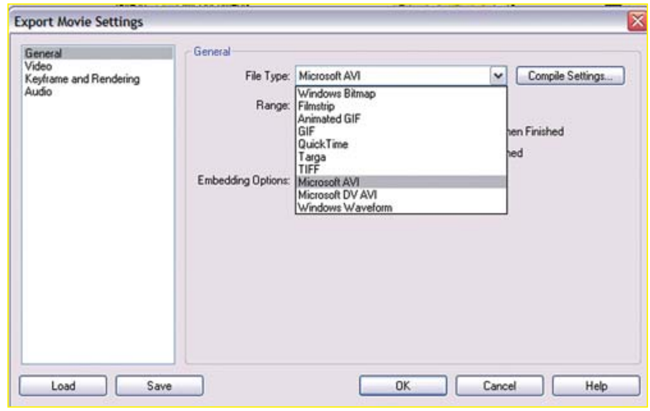
din partea stângă poţi selecta fontul dorit şi caracteristicile textului. Poţi defini culoarea, care poate fi selectată cu pipeta de pe orice spaţiu al desktop-ului şi poţi defini un contur textului pentru a îmbunătăţi lizibilitatea. Opţiunea [Cast Shadow] are rolul de a defini o umbră în jurul textului, putând fi modificată la fel ca în programul Adobe Photoshop. Poţi folosi stilurile predefinite pentru a modifica aspectul textului sau poţi desena anumite figuri folosind uneltele din partea stângă. Pentru prezentarea sursei Enermax am format 4 titluri, cu preţul, numele sursei, sigla MyComputer şi sigla MyPrezentăm. Aceste titluri au fost plasate pe piste diferite, sigla MyCompter ocupând pista de sus pentru a fi vizibilă pe tot parcursul secvenţei video. Mixarea sunetului are loc în acelaşi fel cu mixarea secveţelor video, poţi schimba modul în care sunt dispuse ferestrele în modul special pentru editare audio prin apăsarea tastei [Shift]+[F11]. Efectele care le poţi aplica le găseşti în fereastra [Effects] la secţiunile [Audio Effects] şi [Audio Transitions]. De aici, efectul [Crossfade] este cel mai folosit pentru a reduce treptat sunetul înainte de o tăiere a secvenţei video.

Urmează partea cea mai complicată - randarea. Oricât de interesante ar părea editările realizate, dacă totul este randat la o calitate slabă îşi pierde din farmecul. Exportarea unui proiect are loc din meniul [File] - [Export]. Poţi exporta o secvenţă video, un cadru sau o secvenţă audio. Setarea părţii video este cea mai complicată. Dacă ai început un proiect cu setările implicite atunci fişierul exportat (tot implicit) va fi în format Microsoft DV AVI . Dacă salvăm un proiect în acest format, spaţiul ocupat pe disc va fi extrem de mare, iar rezoluţia este fixată la 720x480. Putem modifica tipul fişierului în fereastra [Export Movie Settings] - [Microsoft Avi] - pentru a obţine un fişier avi, iar apoi selectăm rezoluţia la care dorim să fie randată secvenţa, în fereastra [Video]. Pentru a obţine un rezultat cât mai bun raportat la spaţiul maxim pe care îl poate avea fişierul, trebuie să testăm randarea cu diferite codecuri. Trebuie să luăm în considerare şi faptul că pe sistemul pe care urmează a fi



Prin apăsarea tastelor [Shift]+[F11] are loc schimbarea interfeţei în modul special pentru editarea sunetului

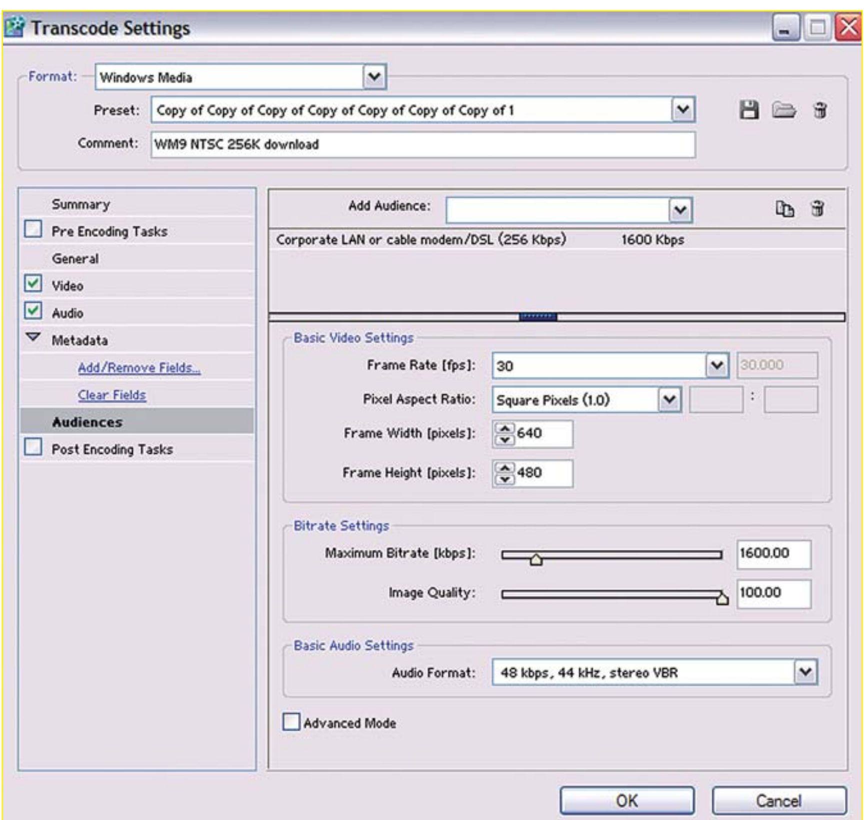




vizionată secvenţa poate nu este instalat codecul respectiv şi din această cauză este indicată randarea cu un codec cât mai uzual. Prezentarea video a sursei de pe CD-urile revistei a fost randată în formatul wmv, iar pentru aceasta trebuie să selectezi opţiunea [Adobe Media Encoder] din meniul [File] - [Export]. Aici putem selecta versiunea codecului audio sau video şi putem modifica caracteristicile din secţiunea [Audiences]. De aici putem specifica rezoluţia, numărul de cadre pe secundă, aspectul pixelilor şi calitatea sunetului. Un avantaj la codarea în acest format este precizarea spaţiului pe care îl va ocupa secvenţa video la final, înainte de a începe randarea propriu-zisă. Astfel poţi mări sau micşora bitrate-ul pentru a obţine un fişier exact de mărimea dorită. La randarea în format .avi cu codecul Cinepak Codek by Radius nu poţi afla cât va ocupa secvenţa înainte de a o randa.

Alături de aceste modalităţi de exportare a fişierelor, poţi exporta secvenţe video direct pe DVD-uri din interiorul programului. Adobe Premiere Pro poate face un calcul pentru determinarea calităţii maxime a secvenţei video care se potriveşte mărimii DVD-ului. Deoarece programul salvează informaţia pe hard disc înainte de scriere, trebuie asigurat spaţiul liber corespunzător DVD-ului. Pentru a exporta o secvenţă pe DVD trebuie să selectezi opţiunea [Export To DVD] din meniul [File] - [Export]. Aici opţiunea [Maximize Bitrate] va calcula şi va determina calitatea maximă a secvenţei care va ocupa spaţiul disponibil de pe DVD. Opţiunea [Number Of Copies] va specifica numărul de copii scrise. Poţi observa dacă DVD-ul este gata de scriere în căsuţa "Burner Status". Dacă aceasta este marcată cu [Ready] înseamnă că DVD-ul este gata de scriere, dacă este marcată cu "Unrecognized Disk" înseamnă că discul nu poate fi identificat de DVD-Writer, iar [Disk Full] avertizează în legătură cu spaţiul existent pe disc. Pentru rezultate optime, specificaţiile următoare trebuie respectate: rezoluţia la formatul NTSC standard 720 x 480 sau PAL standard 720 x 576 (dacă aceasta diferă în proiect atunci ea va fi mărită automat), 29.97 fps la NTSC şi 25 fps la PAL cu rata de aspect de 4:3 sau 16:9.

Acestea sunt etapele principale parcurse în editarea video. Oricum multe probleme vor apare pe parcurs, dar cu puţină persistenţă şi interes acestea vor fi depăşite. După cum am mai precizat şi la începutul articolului, programul Adobe Premiere, care a ajuns de curând la versiunea Pro 1.5 nu este nici cel mai greu de folosit, dar nici simplu nu e. Opţiunile la exportarea fişierelor nu sunt cele mai avansate, dar pentru utilizatorii începători sunt suficiente. La ultima versiune au fost îmbunătăţite multe facilităţi pentru a uşura munca, de exemplu trecerea de la Adobe Premiere la Adobe Photoshop se face extrem de uşor. Oricum, compania Adobe pune la dispoziţia celor doritori în a testa programul o perioadă de 30 de zile de folosire, care este suficientă pentru a ne contura o idee despre acest program. ■



Opţiunile la codarea în formatul VMW

Remus Zoica
remus@myc.ro



Scrierea propriilor programe utilitare

Ca veteran în programare, am avut şi eu întotdeauna o pasiune: să-mi scriu propriile programe utilitare, mai bune decât cele existente la vremea aceea (un program gen Norton Commander scris în limbajul C, cred că a fost prima mea tentativă), ba chiar să-mi scriu propriul meu sistem de operare. Din nefericire, nici unul dintre măreţele mele proiecte nu au fost finalizate, însă pasiunea nu s-a pierdut. Scrierea propriilor programe se dovedeşte a fi utilă când eşti nemulţumit de standardul programelor existente, şi doreşti să creezi ceva mai bun.

Dacă eşti doar un iniţiat în programare, aici vei găsi informaţii utile dacă eşti interesat să-ţi scrii propriile programe, iar dacă eşti un programator avansat, acest articol cel puţin va constitui un exerciţiu interesant. În plus, vei constata probabil că unele din informaţiile prezentate aici sunt utile şi în alte limbaje de programare, altele decât Visual C (precum Visual Basic sau Java chiar) .

Pornind de la clasificarea domeniilor în care se poate programa ceva, şi anume: grafică (multimedia şi jocuri), securitate, programe de sistem, programare pe Internet (şi a reţelelor în general), baze de date şi alte programe (de arhivare, de gestionare a fişierelor şi de administrare în general, un calculator "de buzunar", etc.), am hotarât să vorbim despre rutinele din limbajul Visual C care se pot folosi la creearea unui program propriu, cum ar fi un program FTP personalizat, sau un program de vizualizare a unor fişiere imagine. Am folosit limbajul Visual C, pentru că este o alegere mai bună în dezvoltarea programelor Windows decât VBasic, acesta din urmă fiind însă mai "puternic" în programarea bazelor de date, iar extensia Visual C++ a limbajului Visual C complică inutil munca programatorului prin folosirea claselor (un argument în plus pentru a nu folosi limbajul C++ aici, este că se pot implementa foarte uşor clasele C++ ce conţin funcţiile de mai jos, fiindcă algorit-

mii rămân aceeaşi, indiferent ce tehnică de programare se foloseşte).

Nu am avut intenţia, încă de la început, să scriu un documentar exhaustiv despre subiect, ceea ce ar fi imposibil de realizat în doar câteva pagini: nimeni nu va citi un "articol" de mari dimensiuni, de altfel documentaţia este foarte vastă, unii autori scriind cărţi de sute (chiar mii!!) de pagini despre acest subiect. Aici am dorit să scriu într-o manieră uşor de înţeles pentru iniţiaţii în ale programării, despre diverse tipuri de programe şi secvenţe de cod ce explică modul lor de funcţionare. Practic, citind acest articol nu vei deveni expert în crearea de astfel de programe, însă vei învăţa lucrurile de bază, pe care trebuie să le ştie oricine vrea să scrie programe utilitare.

Să începem cu un program de FTP: motivul pentru care cineva ar dori să îşi scrie un program de FTP propriu este pentru că majoritatea din cele existente în prezent au destule neajunsuri, iar un limbaj de programare este o unealtă puternică şi flexibilă ce permite depăşirea oricărui neajuns al vreunui program, fie că e un program multimedia, un program destinat folosirii în reţea, sau un program de securitate a calculatoarelor.

Protocolul FTP (File Transfer Protocol) este unul dintre primele protocoale Internet apărute, ce permite transferul de date (mai exact transferul de fişiere) la viteze foarte mari (este unul dintre cele mai "rapide" protocoale, alături de Telnet, care este un protocol Internet asemănător cu FTP-ul) . Comunicarea între server şi client prin FTP se face prin intermediul şirurilor de comandă şi a codurilor de răspuns în format NVT ASCII (cele mai importante dintre ele vor fi explicate prin comentariile inserate în codul sursă prezentat). Oridecâteori se doreşte un transfer FTP, clientul va deschide un nou canal de date, care urmează a fi închis de către server după ce transferul a fost efectuat.

În crearea unui program FTP se va ţine cont de următoarele etape:

- **controlul serverului prin**: reexaminarea codurilor de răspuns, deschiderea canalului de control, citirea răspunsurilor serverului şi transmiterea comenzilor către serverul FTP;

- **transferul datelor**: deschiderea canalului de date, urmărirea serverului, acceptarea conexiunilor cu serverul, citirea canalului de date, revederea codurilor de răspuns ale serverului şi folosirea comenzii FTP PORT ;

Înainte de a începe am găsit de cuviinţă că este necesar să se explice noţiunea de socket, foarte folosită în acest context. Ne putem gândi la un socket ca la un terminal pentru comunicaţiile în reţea. Cu alte cuvinte, comunicaţia în reţea implică două calculatoare host sau două procese care îşi transferă date între ele printr-o reţea, fiecare capăt al acestei conversaţii fiind un terminal. Socketul este o reprezentare abstractă a terminalului în procesul de comunicare în reţea. Fiecare terminal are nevoie de câte un socket, care să reprezinte acel terminal în program: orice referire la acel terminal se va face prin intermediul socketului. O analogie utilă se poate face cu handlerele de fişiere (sau descriptoarele de fişier), care funcţionează analog (de fapt, ideea de socket provine din UNIX: programatorii au încercat să integreze familia de protocoale TCP/IP împreună cu operaţiile I/O în UNIX, sub forma descriptorilor de fişier, însă acest lucru a avut destule neajunsuri, astfel încât au fost necesare socketurile) .

I. Controlul serverului:

Am decis să scriu o funcţie ajutătoare, pentru reexaminarea codurilor de răspuns, care va face o operaţie simplă: va transforma codul de răspuns primit de la server sub formă de şir de caractere, într-un întreg (codul de răspuns este un întreg din 3 cifre, prima dintre ele oferind informaţii despre succesul operaţiei, adică dacă aceasta a reuşit sau nu).

Funcţia care reexaminează codurile de răspuns am numit-o GetReplyCode:

```
UINT GetReplyCode(LPSTR
lpszReply)
{
UINT n;
char c;

c = *(lpszReply+3);          //
//salveaza caracterul
*(lpszReply+3) = '\0';
// functia atoi necesita un sir
terminat cu caracterul null
n= atoi((const char
*)lpszReply); // ea converteste
//sirul la un numar intreg
*(lpszReply+3) = c ;
return (n)
}
```

Imaginea de ansamblu a unui program FTP, se poate deduce din codul de mai jos, ce descrie un WinMain (funcţia care se va executa întotdeauna prima la intrarea în program) tipic, însă fără interfaţa grafică, care ţine de o altă temă.

```
#define HOST_NAME
"NIC.DDN.MIL"
// am ales acest host pentru ca
//el mentine o arhiva online a
//RFC-urilor si alte
//documentatii Internet
//folositoare; in plus permite
//acces FTP anonim
//prin folosirea parolei
//"guest" in locul adresei de
//e-mail
#define PASSWORD "PASS
guest\r\n"  //parola
int WinMain(HINSTANCE
hInstance, HINSTANCE hPrevInst,
                        LPSTR
lpszCmdLine, int iCmdShow)
{
WSADATA wsa;
SOCKET hControlChannnel;
UINT nReplyCode;
lpszFunctionName = "WinMain";
// lpszFunctionName este o
//variabila globală ce
// va fi initializata în
//fiecare functie, pentru
//afisarea mesajelor de eroare,
//in caz ca acestea apar
if(WSAStartup(WINSOCK_VER-
SION,&wsa )){
// se va afisa un mesaj de
//eroare folosind MessageBox si
//wsprintf - a se vedea mai
//incolo - si se va iesi din
//program
}
hControlChannel =
ConnectFTPControlSocket((LPSTR)
HOST_NAME);
// functia
//ConnectFTPControlSocket va fi
//definita in cele ce urmeaza
if(hControlChannel!=
INVALID_SOCKET)
{//daca socketul este valid se
//va executa operatia de login
nReplyCode=AnonymousFTPLogin(hC
ontrolChannel);
//si functia AnonymousFTPLogin
//va fi prezentata ulterior
  if (nReplyCode==230)

{// operatia de login a reusit!

SendFTPCommand(hControlChannel,
"QUIT\r\n");
// SendFTPCommand va fi prezen-
tata in cele ce urmeaza

closesocket(hControlChannel);
            }
}
WSACleanup();
MessageBeep(MB_ICONEXCLAMA-
TION);
MessageBox(NULL,"THE
END!!",PROG_NAME,MB_OK|
MB_ICONEXCLAMATION);
// PROG_NAME este o constata
//globala tip sir de caractere,
//ce contine numele dat
//programului
return NULL;
}
```

Deschiderea canalului de control se va face cu funcţia ConnectFTPControlSocket care va returna o variabilă SOCKET (handler la socket): în primul rând, se va rezolva un nume de host (cu funcţia gethostbyname); apoi, se va crea socketul şi se va prelua informaţia despre serviciu (în acest caz despre FTP). În al patrulea rând se va construi o adresă de socket şi apoi se va conecta socketul la hostul îndepărtat. În cele din urmă se va citi salutul din partea serverului, cu funcţia ReadFTPServerReply, definită mai jos.

```
SOCKET
ConnectFTPControlSocket(LPSTR
lpszHost)
{
LPHOSTENT lpHostEnt;
SOCKADDR_IN sockAddr;
LPSERVENT lpServEnt;
short nPort;
int nConnect;

SOCKET hControlSocket =
INVALID_SOCKET;
lpszFunctionName  =
"ConnectControlFTPSocket";
if(!(lphostEnt = gethostby-
name(lpszHost))) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
if(hControlSocket =
socket(PF_INET, SOCK_STREAM,
IPPROTO_TCP))== INVALID_SOCKET)
{ }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
lpServEnt =
getservbyname("ftp",DEFAULT_PRO
TOCOL);
if(lpServEnt ==NULL) nPort =
htons(IPPORT_FTP);
else nPort = lpServEnt ->
s_port;
//se defineste adresa socketului
sockAddr.sin_family = AF_INET;
sockAddr.sin_port = nPort;
sockAddr.sin_addr =
*((LPIN_ADDR) *lphostEnt -
>h_addr_list);
//se va conecta la socket
if(nConnect =
connect(hControlSocket,(LPSOCK-
ADDR)&sockAddr,sizeof(sockAddr)
)) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;

if(ReadFTPServerReply(hControlS
ocket)>= 400) return
INVALID_SOCKET;
else return (hControlSocket);
}
```

Citirea răspunsurilor serverului se va face, după cum am zis, cu ReadFTP ServerReply, care citeşte canalul de control şi returnează codul de răspuns al serverului (ca întreg, folosind GetReply Code, discutată anterior):

```
UINT ReadFTPServerReply(SOCKET
hControlChannel)
{
char sBuffer[1024];
int iLen;

lpszFunctionName =
"ReadFTPServerReply";
if((iLen =
recv(hControlChannel,(LPSTR)sBu
ffer,sizeof(sBuffer),NO_FLAGS))
== SOCKET_ERROR) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;

sBuffer[iLen] = '\0';
MessageBeep(MB_ICONASTERISK);
MessageBox(NULL,(LPSTR)sBuffer,
lpszFunctionName,MB_OK|
MB_ICONINFORMATION);
return (GetReplyCode(sBuffer));
}
```

Funcţia AnomyousFTPLogin nu este esenţială, ea va executa un login anonim, şi va executa repetat funcţia SendFTP Command, aceasta fiind cea esenţială. Ea este un înveliş pentru funcţia Winsock send (deci va trimite secvenţe de comenzi serverului FTP prin canalul de control).

```
UINT AnomyousFTPLogin(SOCKET
hControlSocket)
// login anonim
{
int nCode, iMsg = 0;
lpsz FunctionName =
"AnomyousFTPLogin";
char * LoginCommand[] =
{
"USER anonymous\r\n",
PASSWORD,
NULL
};

do{
nCode =
SendFTPCommand(hControlSocket,(
LPSTR)LoginCommand[iMsg++]);
}while (LoginCommand[iMsg]&&
nCode <400);
return (nCode);
}


UINT SendFTPCommand(SOCKET
hControlChannel ,LPSTR
szBuffer)
{
lpszFunctionname =
"SendFTPCommand";
if((send(hControlChannel),(LPST
R)szBuffer,lstrlen(szBuffer),NO
_FLAGS)) == SOCKET_ERROR)// a
//trimis comanda
{//daca apare vreo eroare, se
//va afisa un mesaj care sa
//explice ce s-a intamplat:
int i=WSAGetLastError();
wsprintf(szBuffer,"Error %d
from then send()
function!!",i);
MessageBeep(MB_ICONHAND);
//difuzorul calculatorului va
//emite un scurt semnal sonor
MessageBox(NULL,szBuffer,lpszFu
nctionName,MB_OK|MB_ICONSTOP );
return (999);// daca returneaza
//999, a avut loc o eroare
}
return
(ReadFTPServerReply(hControlCha
nnel));
//altfel returneaza codul de
//răspuns al serverului
}
```

II. Transferul datelor: legat de acest aspect, putem adăuga la WinMain câteva linii, pentru a-l face mai performant:

```
nCode =
AnomymousFTPLogin(hControlChann
el);

if(nCode == 230)
{// se continua doar daca
//operatia de login a reusit
DemonstrateCommand(hControlChan
nel);
SendFTPCommand(hControlChannel,
"QUIT\r\n");
closesocket(hControlChannel);
```

În liniile de mai sus se observă apelul funcţiei DemonstrateCommand, care este prezentată mai jos; remarcăm că această funcţie va crea socketul de ascultare şi va indica serverului (prin canalul de control) ce adresă să contacteze. Apoi va trimite comanda NLST, care indică serverului să transmită o listă cu numele fişierelor care se află în directorul de lucru pe serverul gazdă. În continuare, se va accepta conexiunea de date de la server (acest lucru necesită socketul de ascultare şi un socket de date).

```
VOID
DemonstrateCommand(SOCKEThContr
olChannel)
{
SOCKET hData,hListen;
UINT nCode;

lpszFunctionName =
"DemonstrateCommand";
if((hListen =
CreateListenSocket(hControlChan
nel)) ==INVALID_SOCKET) return;
//trimite comanda NLST
if(nCode
=SendFTPCommand(hControlChannel
,"NLST\r\n")>= 400) return;
//accepta conexiunea si inchide
//socketul de ascultare
if((hData =
AcceptDataConnection(hListen))
==INVALID_SOCKET) return;
ReadDataChannel(hData
,"NSLT.CMD");
closesocket(hData);
```

```
}
```

Un program FTP trebuie să fie pregătit să primească o cerere de conexiune la serverul FTP înainte să transmită o comandă care necesită utilizarea unei conexiuni de date. Aici intervine funcţia CreateListenSocket (folosită de altfel şi în codul de mai sus):

```
SOCKET CreateListenSocket(SOCK-
ET hControlSocket)
{
SOCKADDR_IN sockAddr;
SOCKET hListenSocket;

lpszFunctionName =
"CreateListenSocket";
if((hListenSocket =
socket(PF_INET,SOCK_STREAM,IPPR
OTO_TCP)) == INVALID_SOCKET ) {
}
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
sockAddr.sin_family = AF_INET;
sockAddr.sin_port = htons(0);
sockAddr.sin_addr.s_addr =
INADDR_ANY;
//sistemul va asocia o adresa
//socketului si o leaga de
//adresa
if(bind(hListenSocket,(LPSOCK-
ADDR)&sockAddr,sizeof(sockAddr)
)) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
//asculta portul FTP pentru
//eventuale conexiuni
if(listen(hListenSocket,QUEUE_S
IZE)) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
return
(RequestDataConnection(hControl
Socket,hListenSocket))

}
```

Acceptarea conexiunilor cu serverul se face prin intermediul funcţiei AcceptData Connection, aşa cum am văzut şi în funcţia DemonstrateCommand, mai sus.

Această funcţie se defineşte astfel:

```
SOCKET
AcceptDataConnection(SOCKET
hListen)
{
SOCKET hData;
SockADDR_in sockAddr;
int iLen;

lpszFunctionName =
"AcceptDataConnection";
hData = accept(hListen,(LPSOCK-
ADDR)&sockAddr,&iLen);
closesocket(hListen);
//închide socketul de
//ascultare, el nefiind necesar
if(hData == INVALID_SOCKET) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
else return(hData);
}
```

Am văzut că în scrierea funcţiei DemonstrateCommand s-a folosit şi funcţia ReadDataChannel. După cum îi spune şi numele, ea citeşte datele de la socketul specificat, prin canalul de control, fiind de fapt un înveliş pentru funcţia recv.

```
BOOL ReadDataChannel(SOCKET
hData,LPSTR lpszFileName)
{
char sBuffer[4096];
int nRecv;
HFILE hFile;
OFSTRUCT ofs;
LONG lData =0L;

lpszFunctionName =
"ReadDataChannel";
if((hFile =
OpenFile(lpszFileName
,(OFSTRUCT *)&ofs,OF_CREATE))
==HFILE_ERROR) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
do{
nRecv =
recv(hData,(LPSTR)&sBuffer,size
of(sBuffer),NO_FLAGS);
lData+ = nRecv;
if(nBytes > 0)
{
if(HFILE_ERROR ==
_lwrite(hFile,sBuffer,nRecv))
// handle the error…
}
}while(nRecv >0);
_lclose(hFile); //inchide
//fisierul si verifica
//posibilele erori
if(nRecv == SOCKET_ERROR) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
else
{
wsprintf(szCommandBuffer,"%lu
bytes written to
%s\n",lData,lpszFileName);
MessageBeep(MB_ICONSTOP);
MessageBox(NULL,szCommandBuffer
,lpszFunctionName,
MB_OK|MB_ICONSTOP);
}
return (TRUE);
}
```

Folosind aceste funcţii, este bine să rescriem funcţia ReadFTPServerReply (care acum ştim ce face, doar că o îmbunătăţim):

```
UINT ReadFTPServerReply(SOCKET
hControlChannel)
{
int iRead,iLen,iEnd,iRemain;

lpszFunctionName =
"ReadFTPServerReply";
iEnd = 0;
iLen = iRemain =
sizeof(gsServerReplyBuffer);
do{
iRemain-= iEnd;
iread=recv(hControlChannel,(LPS
TR)(gsServerReplyBuffer+iEnd),
iRemain, NO_FLAGS);
iEnd += iRead;
if(*(gsServerReplyBuffer+iEnd-
2) =='\r'&&

gsServerReplyBuffer+iEnd-1)
=='\n') break;
//aici ne asiguram ca ultima
//pereche de octeti nu este
//CRLF,adica "\r\n"
}while(iRead>0 &&iEnd <iLen);
if(iRead == SOCKET_ERROR ) { }
       //se va afisa un mesaj
//de eroare si se va iesi din
//program;
gsServerReplyBuffer[iEnd]='\0';
MessageBeep(MB_ICONINFORMA-
TION);
MessageBox(NULL,(LPSTR)
gsServerReplyBuffer,lpszFunctio
nName, MB_OK|MB_ICONINFORMA-
TION);
//extrage codul de răspuns, din
//raspunsul serverului si il
//intoarce ca intreg
return
(GetReplyCode(gsServerReplyBuff
er));
}
```

În sfârşit, am scos-o la capăt: dacă ai citit şi ai înţeles ceea ce am încercat eu să fie un exemplu despre cum să-ţi faci astfel de programe, ar trebui să ştii cum să-ţi faci singur programul tău, cu precizarea că aici nu ai primit codul sursă pentru un program de FTP complet. Aici am încercat doar să explic algoritmii (şi funcţiile) necesare, pentru ca, folosindu-ţi imaginaţia şi creativitatea, mai ales dacă deţii cunoştinţe despre grafică Windows (referinţe GUI - Graphic User Interface), să poţi face o adevărată operă de artă. Deşi nu am furnizat astfel de informaţii, îţi poţi obţine singur informaţiile de la una din următoarele adrese de Internet:

- www.planet-source-code.com/
- http://www.codeguru.com/
- www.programmersheaven.com
- http://www.freecode.com/

Aştept să-mi scrieţi ce gen de programe utilitare vă interesează, şi alte sugestii şi idei legate de domeniul aproape nelimitat al programării. ■

Marius Bodea
contact@myc.ro

Servicii Web

Despre WebServices şi multe acronime

WebService este noul cuvânt la modă în aceste zile. El nu vine singur ci cu o întreagă pletoră de acronime - UDDI, WSDL, SOAP, XML, HTTP.

Despre ce e vorba? În primul rând, despre un nou mod de a descrie şi de a accesa un soft. Descrierea acestuia este de tip Web Services Description Language (WSDL). Acesta poate fi accesat prin Internet (de obicei prin HTTP) utilizând mesaje de tip SOAP.

Foarte important în această definiţie este că toată specificaţia WebService se bazează pe standarde "open" - adică posibilitatea de a crea un WebService şi de a-l publica este practic deschisă oricui.

Din ce se compune un WebService?

WebService-urile pot fi gândite pe straturi.

Primul strat este cel de căutare: unde poţi să cauţi un WebService? Pentru aceasta există Universal Description, Discovery and Integration (UDDI). Prin acesta poţi căuta un WebService care să îţi poată satisface nevoile de business. Există mai mulţi provideri de UDDI, printre aceştia numărându-se Microsoft, IBM şi SAP (vezi **http://www.uddi.org/find.html**)

Al doilea strat este cel de descriere: WSDL. Acesta este de fapt descrierea funcţiilor principale pe care le suportă softul - şi care, în mod normal, nu ar trebui să se schimbe în timp (ca să asigure compatibilitatea). Un exemplu despre cum poate arăta o astfel de descriere se află la locaţia: **www.infovalutar.ro/curs.asmx?WSDL**

Al treilea strat este cel de activare: acesta este SOAP. Prin acesta un WebService primeşte o comandă şi întoarce un răspuns.

Ultimul strat este cel de transport. Deşi nu ar fi imposibil de transportat prin e-mail, totuşi cel mai des întâlnit strat de transport este HTTP. De ce HTTP? Pentru că este cel mai răspândit, cel mai comun şi cel mai puţin blocat de administratorii de reţea ;-)

Argumentarea utilităţii WebService

Dar de ce a fost nevoie de ele, în primul rând? Pentru argumentare, voi folosi un exemplu de aplicaţie simplă.

Să presupunem că se doreşte o aplicaţie (fie ea pe platformă Windows, Linux sau Mac) care să listeze cursurile valutare pentru dolar şi euro în moneda naţională (în cazul nostru, leul).

Primul impuls este de a avea o bază de date care să conţină ratele de schimb şi o aplicaţie care să citească din aceasta. Problema se pune: de unde şi cum se actualizează datele?

O variantă ar fi să îi trimitem clientului în fiecare zi baza de date actualizată. Ar fi însă ineficient odată ce am avea mai mulţi clienţi, precum şi timp pierdut pentru aceştia de a updata aplicaţia acolo unde e necesar.

O altă variantă ar fi ca aplicaţia să citească direct ultimul curs de la BNR de pe Internet. Dar aceasta implică alte probleme, una din ele fiind cazul în care BNR îşi schimbă formatul de postare al cursurilor - atunci partea care va face parsarea paginii de Internet va trebui adusă la zi.

În afară de aceste probleme, probabil departamentul marketing va întreba dacă nu pot fi făcute mai multe aplicaţii - şi pentru celelalte sisteme de operare. Înainte, răspunsul standard la această problemă a constat într-o nouă aplicaţie Internet care putea fi accesată de pe orice sistem de operare prin browser - singurul dezavantaj fiind că nu putea fi accesată decât online.

Dar dacă se vrea o aplicaţie care să ruleze pe desktop şi să nu facă de fiecare dată când are nevoie de un curs, trafic pe Internet?

Soluţia la problema noastră este deci un WebService care să poată să răspundă la o întrebare simplă: care este cursul EURO (sau USD) la o anumită dată, împreună cu o aplicaţie desktop care să salveze cursurile local şi numai, dacă nu găseşte cursul local să întrebe WebService-ul.

Modul în care WebService-ul îşi va actualiza cursul valutar este uşor de modificat - pentru că aplicaţia se află la îndemâna programatorului - iar aplicaţia client nu va avea nevoie de modificări - deoarece ea accesează WebService-ul în acelaşi mod.



Curs practic de creare a unui WebService

Pentru crearea unui WebService, voi folosi VS.NET. Motivul pentru care folosesc .NET şi nu Java sau PHP este o preferinţă personală.

Pentru a crea un WebService în .NET se pot folosi :

1. Oricare compilator de .NET (csc pentru C#, vbc pentru VB.NET) din linie de comandă (dificil de utilizat)
2. Programul free SharpDevelop (http://www.icsharpcode.net/OpenSource/SD)
3. Visual Studio .NET care este cel mai întâlnit program pentru dezvoltare de soft pe platformele Microsoft, drept pentru care o să îl şi folosim.

Să presupunem că avem deja aplicaţia ASP.NET care regăseşte dintr-o bază de date valorile cursurilor (fie aceasta aflată la locaţia http://www.infovalutar.ro) şi vrem să îi adăugăm un WebService pentru a putea accesa valorile respective şi de pe o aplicaţie desktop. Din meniul Project, selectând intrarea Add Web Service cu denumirea `Curs.aspx` adăugăm proiectului o clasă care va îndeplini funcţiile unui WebService. Dacă ne uităm în codul generat de VS.NET, observăm că noua clasă este derivată din `System.Web.Services.WebService` - şi că există deja o metodă numită HelloWorld - comentată însă.

În această clasă vom adăuga metoda care ne interesează :

```
[WebMethod]
public double GetValue(DateTime
TheDate, IDMoneda Moneda)
                {
Double val=0;
//cod pentru regasit valoarea
din baza de date…..
                        return
val;
                }
```

În acest moment totul este gata. Dacă ne ducem la linkul http://www.infovalutar.ro/curs.asmx?WSDL o să observăm următoarea interfaţă WSDL generată pentru această funcţie :

```
<s:element name="GetValue">
<s:complexType>
<s:sequence>
  <s:element minOccurs="1"
maxOccurs="1" name="TheDate"
type="s:dateTime" />
  <s:element minOccurs="1"
maxOccurs="1" name="Moneda"
type="s0:IDMoneda" />
  </s:sequence>
  </s:complexType>
  </s:element>
- <s:element
name="GetValueResponse">
- <s:complexType>
- <s:sequence>
  <s:element minOccurs="1"
maxOccurs="1"
name="GetValueResult"
type="s:double" />
  </s:sequence>
  </s:complexType>
  </s:element>
```

Pornind de la această definiţie, o cerere SOAP tipică va avea următoarea formă:

```
POST curs.asmx HTTP/1.1
Host: www.infovalutar.ro
Content-Type: text/xml;
charset=utf-8
Content-Length: <aici se trece
lungimea >
SOAPAction: "http://www.infova-
lutar.ro/GetValue"

<?xml version="1.0"
encoding="utf-8"?>
<soap:Envelope
xmlns:xsi="http://www.w3.org/20
01/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/20
01/XMLSchema"
xmlns:soap="http://schemas.xml-
soap.org/soap/envelope/">
  <soap:Body>
    <GetValue
xmlns="http://www.infovalutar.r
o/">
<TheDate>dateTime</TheDate>
      <Moneda>EUR</Moneda>
    </GetValue>
  </soap:Body>
</soap:Envelope>
```

Iar un răspuns SOAP la această cerere va avea forma:

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/xml;
charset=utf-8
Content-Length: length
<?xml version="1.0"
encoding="utf-8"?>
<soap:Envelope
xmlns:xsi="http://www.w3.org/20
01/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/20
01/XMLSchema"
xmlns:soap="http://schemas.xml-
soap.org/soap/envelope/">
  <soap:Body>
    <GetValueResponse
xmlns="http://www.infovalutar.r
o/">
<GetValueResult>double</GetValu
eResult>
    </GetValueResponse>
  </soap:Body>
</soap:Envelope>
```

După cum se vede, atât cererea SOAP cât şi răspunsul sunt de fapt scrise în standard XML - în consecinţă ele pot fi uşor scrise/interpretate de către orice aplicaţie indiferent de limbajul în care e scrisă.

Unde pot găsi WebServices pe Internet şi cât de încredere sunt ele ?

Un WebService cu informaţii despre cursul valutar îl găsiţi la adresa: www.infovalutar.ro/curs.asmx

Prin acesta puteţi regăsi cursul valutar la orice dată - precum şi ultimul curs publicat (pentru mai multe detalii, vă rog să mă contactaţi la cursval@infovalutar.ro).

Alte două companii care şi-au publicat servicii WEB: Google (http://www.google.com/apis/), Amazon (http://www.amazon.com/gp/browse.html/102-0793363-9709704?node=12738641). La adresele menţionate găsiţi modul de accesare.

De asemenea, pentru o listă de WebServices puteţi accesa: http://www.xmethods.com, precum şi http://www.webservices.org/.

Dar cel mai bine, căutaţi la http://www.uddi.org/find.html. La acest link găsiţi UDDI Business Registry Node URLs.

Pentru orice nelămuriri, vă rog să mă contactaţi la adresa contact@myc.ro. ■

Andrei Ignat
contact@myc.ro



Articolul de faţă îşi propune să vă prezinte câteva din cele mai renumite jocuri produse de compania Raven Software, jocuri care ne-au mâncat tinereţea, adolescenţa şi care ne urmăresc şi după vârsta de 25 de ani. Ca să număr pe degete câte nopţi am pierdut jucând Heretic în reţea ar trebui să am cel puţin o sută de mâini. E ceva în universurile create de Raven Software care te atrage, care îţi şopteşte la ureche deopotrivă basme şi lucruri îngrozitoare. Care te fac, prin muzică şi atmosferă, să stai crispat în aşteptarea celui mai mic indiciu al unei umbre mişcătoare, cu arma încărcată la maxim, sângerând, cu viaţa pe la 54%.

Dai un colţ şi un gargoyle îţi ţipă în faţă. Noroc că ai scut şi te-a mai protejat de valurile de foc pe care le scuipă. Un magician se apropie de tine în timp ce incantează lugubru versete latine indescifrabile. Ştii că nu vrea nimic bun de la tine aşa că îl seceri în două cu hellstaff-ul.



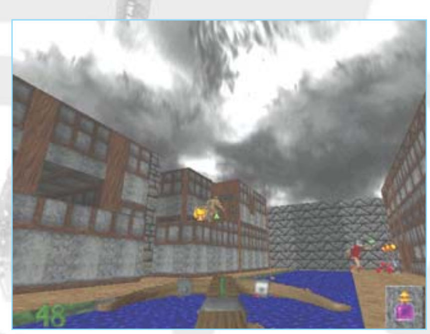
Dacă primul lucru care frapează la Hexen şi Heretic este atmosfera, al doilea este muzica. Al treilea - imensitatea nivelelor. Al patrulea - adversarii şi numărul acestora. Al cincilea...

Lasă la o parte cantitatea redusă de pixeli de pe ecran şi uită o clipă de Doom III, Unreal sau Counter Strike. Dacă vrei ceva cu adevărat greu de jucat, încearcă Heretic pe "Black Plague Possesses Thee" (a se citi "cel mai greu nivel de joc"). Dacă treci cu nervii intacţi de ultimul episod meriţi denumirea de "gamer adevărat".



Heretic

A fost primul din seria mitică iniţiată de Raven Software, primul din universul de demoni şi vrăjitori pe care va trebui să îl înfrunţi. Scopul tău este să lichidezi legiunile lui D'Sparil cu ajutorul armelor şi al capacităţilor de care dispui. Primul nivel din Heretic, "The Docks" te primeşte doar cu Elven Wand, arma de bază - o chestie cu vârf galben care trage cu proiectile fine care mai mult gâdilă adversarul. E bună pentru precizie totuşi. Dacă rămâi fără muniţie, ajungi la "bâtă". Adică întorci Elven Wand-ul şi dai cât poţi de tare... sau cât îţi permite tasta Ctrl. Gauntlets of the Necromancer sunt o pereche de mănuşi din metal pe care le iei din acelaşi nivel şi care emit un curent purificator cu satisfăcătoarea proprietate de sfârtecare a monştrilor. Cu arbaleta te vei juca cel mai mult. Trage săgeţi verzi iar cu un poweup (Tome of Power) e fatală. Mai avem Dragon's Claw, Hellstaff şi temutul Phoenix Rod (echivalentul aruncătorului de rachete din alte jocuri, aici sub forma unui aruncător de bile de foc). Fire Mace a fost introdusă ca armă în upgrade-ul "Shadow Of The Serpent Riders" (pe care îl







Heretic - şi vin, şi vin, şi nu se mai termină...

voi aminti imediat) şi trage cu bile din metal.

Pe parcursul aventurilor tale te vei putea folosi de diferite elemente pe care le culegi de pe drum. Inelul invincibilităţii, două tipuri de scuturi, sticluţe cu viaţă, sfere care conferă invizibilitate, torţe, aripi pentru zburat şi altele. Un item aparte, extrem de delicios în multiplayer este Morph Ovum - un ou care, aruncat spre adversari îi transformă pe aceştia în găini. În multiplayer, nu poţi ieşi din dezonoranta stare de "chicken" a cărei singură armă este ciocul, decât folosind un Tome of Power care îţi redă statutul de "fiinţă umană".

Pleiada de fiinţe care încearcă să îţi pună beţe în roate este destul de piperată. Gargui cu foc, gargui simpli, gargui semi-invizibili, golemi cu foc, golemi fără foc... sună deja ca o reţetă exotică. Oameni-lupi care aruncă flăcări pe gură, scorpioni pe două picioare, viermi cu braţe şi discipoli ai lui D'Sparil - toţi vor "să te mângâie" cu colţii sau ghearele. Şi ei sunt "cei mulţi şi slabi" pentru că odată ce te întâlneşti cu un Maulotaur începi să faci bătături de la contactul cu tastele. Acesta este un gigant cu cap de taur, înarmat cu un imens ciocan aruncător de flăcări. În ultimul nivel te vei confrunta cu D'Sparil care nu e prea fericit să te vadă. Ca să-l omori trebuie să ucizi întâi şopârla pe care o călăreşte, acelaşi tip de şopârlă pe care o vei întâlni ulterior în Hexen.

Heretic are şi un mission pack numit "Shadow of the Serpent Riders" care introduce o nouă armă, două noi episoade şi valuri de inamici. Fiecare episod are 10 nivele (dintre care câte unul este ascuns), care mai de care mai grele. Adună cheile, caută ieşirea, lasă în urmă o baie de sânge şi pleacă spre următorul tărâm de pe hartă.

De Tome of Power te vei folosi des, el oferind un upgrade temporar armelor. Phoenix Rod-ul se transformă astfel într-un veritabil aruncător de flăcări, Hell Staff-ul lansează ploi de foc deasupra monştrilor iar Fire Mace-ul aruncă imense bile de metal care zdrobesc adversarii.



Ca şi gameplay, Heretic oferă o experienţă unică. Deşi se bazează pe un vechi engine Doom lansat pe la jumătatea anilor '90, încă îmi mai face plăcere să îl joc. În reţea cu prietenii poate oferi clipe amuzante (în special când încerci să fugi cu picioare de găină de urgia unui oponent, cotcodăcind şi lăsând dâre de pene în urma ta).

Hexen - Beyond Heretic

Al doilea titlu care a făcut vâlvă la vremea lui a fost Hexen. Jocul continuă saga Heretic în acelaşi stil, cu o atmosferă acum ceva mai întunecată, arme diferite şi o serie de noi monştri care să-ţi ţină de urât.

Hexen este diferit de Heretic prin multe elemente. De la început, avem posibilitatea să alegem unul din cele trei personaje cu care vrem "să lucrăm". Fiecare are alte abilităţi, alte arme. Fiecare trebuie să adune mana şi cele trei elemente care formează arma a patra. Mana vine în trei culori:



Hexen - Cucubau! Mai ai şi muniţie pentru mine?



verde, albastră şi roşie. Cea albastră este pentru arma a doua, cea verde pentru a treia iar cea roşie este o combinaţie a primelor şi încarcă trei dintre cele patru arme. Luptătorul este cel mai puternic. Se luptă cu pumnii la început, are un topor, un ciocan şi la final, după ce a adunat cele trei elemente dispune şi de o sabie. Este cel mai rapid şi mai puternic dintre personaje, dar destul de limitat la lupta corp-la-corp. Armele Clericului sunt buzduganul, Serpent Staff, Firestorm şi Wraithverge. Dintre toate armele din Hexen, ultima armă a Clericului este cea mai de temut când este upgradată cu un Tome of Power. Cartea magică transformă arma într-un lansator de stafii care pot trece şi prin pereţi în căutarea victimelor. Magul este cel mai comod. Prima lui armă este o amuletă care aruncă fire subţiri de energie. Spre deosebire de ceilalţi doi, nu este limitat la lupta corp-la-corp de la bun început aşa că poţi sta cu el pitit după un copac şi să-ţi faci "varză" inamicii. A doua armă a magului transformă mâinile acestuia în adevărate frigidere (adică îi permite să îşi îngheţe adversarii), a treia aruncă arcuri electrice în direcţia lor. iar ultima lansează trei bile de foc care îşi caută singure ţinta.

Mai bine de jumătate din adversarii şi elementele din joc le întâlneşti şi în Heretic. Ring of Invincibility este înlocuit aici de Icon of the Defender, rezultatul fiind însă acelaşi. Boots of Speed te fac să alergi şi să sari mai repede. Vorbind de sărit, în Hexen, spre desoebire de Heretic, se permite şi acest lucru. Un alt lucru care diferenţiază jocul de Heretic este faptul că poţi călători prin nivele în orice direcţie. Gameplay-ul nu este liniar, jucătorul având posibilitatea să se întoarcă să zicem, de la nivelul 7 la nivelul 3.

Dacă în Heretic Morph Ovum te transforma în găină, în Hexen, Porkalator te transformă în... porc. Chiar şi unele maşinării din joc te pot transforma în porc, deci nu este nevoie să joci în multiplayer ca să poţi grohăi neliniştit în timp ce alergi disperat să scapi de urmăritori.

Un item folositor este Dark Servant - un obiect mistic care aruncat în direcţia atacatorilor face să apară un Maulotaur care va lupta temporar de partea ta. Te umple de satisfacţie să îl vezi cum zdrobeşte în dreapta şi în stânga o turmă de gargui. Garguii din Hexen sunt o variantă mai avansată a celor din Heretic, răi, necruţători, cu gura de foc. Şopârla imensă pe care o călărea D'Sparil o găseşti aici din abundenţă, în două exemplare - cea verde şi rea care scuipă numai foc şi cea maro şi rea care scuipă gaze toxice. Avem centauri şi slaughtauri, lighioane pe patru picioare înarmate cu săbii şi scuturi dinţate rezistente la armele tale. Stalker este o creatură verde care sălăşluieşte în mlaştinile înceţoşate iar un Reiver este un fel de om al gheţii care trage după tine cu proiectile albastre. Preoţii din Heretic vin aici în două modele: Dark Bishop şi puternicul Heresiarc care apare o singură dată şi este extrem de greu de ucis. Korax este monstrul suprem pe care va trebui să-l birui în ultimul nivel, o arătare cu 4 mâini şi dinţi precum lama cuţitului.

Hexen este un joc care îţi pune logica la încercare, mult mai mult ca Heretic. Vei ajunge la un moment dat în faţa unei uşi a cărei cheie se află cu trei nivele mai în spate. Va trebui să te întorci şi să rezolvi nenumărate puzzle-uri pentru a face rost de ea. În '96 când am jucat pentru prima oară Hexen am pierdut trei zile într-un nivel până să găsesc o cheie care îmi asigura ieşirea. Un joc complex şi greu care îţi "va asigura" câteva săptămâni bune în faţa calculatorului.

Hexen II

Pe măsură ce standadrul 3D bazat pe poligoane a devenit din ce în ce mai folosit, Raven Software şi-a dat seama că va trebui să iasă din nou în lumina rampei, de această dată cu Hexen II. Povestea continuă, de această dată cu alţi eroi, alte arme şi monştri mai "arătoşi". Aceeaşi încercare a logicii dar adversari mai puţini. Dacă în Hexen şi Heretic te atacau câte 20 de oponenţi deodată, în Hexen II de-abia dacă dai de un grup de 2-3. Bazat pe motor Quake, Hexen II a fost dezvoltat între 1996-1997 şi oferă patru clase de luptători (asasin, necromancer, cruciat şi paladin) cu patru arme fiecare. Decorurile din joc au primit ovaţii din partea revistelor dedicate. Povestea te poartă prin lumi infestate de demoni, trecând prin epoca medievală, egipteană şi romană. Te vor ataca şi aici garguii de foc, lupi-jaguari, cavaleri-demoni şi vrăjitori diabolici.

Jocul face uz intens de puzzle-uri, câteodată fiind nevoie să te întorci vreo 3 nivele ca să aduni toate piesele.

Raven Software a publicat şi un addon pentru Hexen II numit Portal of Praevus, addon care aduce un nou jucător (demoness) şi o serie de noi nivele.



Hexen II - o atmsoferă magică în locuri magice

Heretic II

Deşi ar fi trebuit să fie precedentul lui Hexen II, jocul a apărut mai târziu şi a fost un eşec total. Raven Software a deviat de la linia clasică şi a adoptat stilul unui 3rd person shooter, într-o perioadă în care modul de joc din Tombraider făcea furori. Un singur personaj (Corvus) se va lupta în povestea care continuă istoria Heretic, înfruntând diferite tipuri de monştri, de la şobolani şi până la zombii cuprinşi de ură. Efectele 3D sunt impresionante, dar eroul principal este greu de coordonat iar jocul pierde din atmosfera întâlnită în Heretic.

Şi aici trebuie să aduni mana, itemuri diverse şi arme (dar şi vrăji) care mai de care, însă la capitolele logică şi dificultate Heretic II lasă de dorit. La vremea lui, am terminat Heretic II, pe hard, într-o singură zi.

Heretic II diferă de Hexen II şi prin faptul că armele pot cauza diferite grade de afecţiuni. Astfel, poţi reteza membrele adversarilor înainte să îi omori. Poţi purta conversaţii cu unele personaje pentru a afla mai multe despre calea pe care va trebui să o urmezi. Felul în care aplici lovituri diferă şi el, iar armele sunt versiuni 3D ale suratelor lor din partea întâi a jocului.



Heretic II - să se facă lumină!

Mageslayer

Mageslayer este un joc aparte. Deşi nu este un 3D shooter ca şi celelalte patru jocuri şi nu implică elemente din ele, fără doar şi poate atmosfera este similară cu cea din Heretic şi Hexen.

Controlezi un personaj într-o lume mitică văzută de sus, în care pericolele abundă din greu. Arcuri gotice, mlaştini, mecanisme gigantice cu roţi dinţate, scări de piatră şi vitralii. Numărul de monştri per nivel este mult mai ridicat decât în oricare alt joc produs de Raven Software iar feeling-ul este impresionant.

Există patru personaje cu care poţi alege să joci dar fiecare are o singură armă: Arch-Demon (un demon ce aruncă bile de foc din mâini), Earthlord (un pitic înarmat cu un ciocan), Warlock (aruncă cu un soi de energie verde) şi Inquisitor (energie galbenă).

Scopul jocului este să aduni cinci artifacte din cinci lumi diferite, lumi populate de şobolani uriaşi, schelete ambulante, demoni, vrăjitori şi alte cele. La sfârşitul fiecărui episod primeşti o nouă vrajă care să te ajute în lupta ta. Pe drum aduni mana, viaţă, scuturi, bombe şi upgrade-uri, trebuie să deschizi lacăte şi să rezolvi puzzle-uri pentru a avansa prin nivele.

Deşi la început poate părea greu de manevrat, Mageslayer te face să aştepţi cu sufletul la gură surpriza de după colţ iar bestiarul de animale care te atacă nu te va dezamăgi. Numai să le faci faţă...

În modul deathmatch, Mageslayer dezamăgeşte deoarece vizualizarea personajelor este oarecum ciudată pentru jocul în reţea. Chiar şi în nivelele mici e greu să îţi găseşti adversarul.



Megaslayer - priveliştea e mai plăcută de aici de sus

Concluzie

Aş vrea să scriu mult mai multe despre jocurile Raven Software, jocuri care mi-au scos peri albi dar mi-au conferit şi multe ore de satisfacţie dar, din lipsă de spaţiu, voi încheia aici.

Zilele trecute ne întrebam, cu un prieten, ce anume ar putea să aducă nou un Heretic III.... rămâne de văzut. Domnii de la Raven Software? Mă auziţi?

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Un RecycleBin, aşa cum ţi-ai dorit!

Anu' ăsta de Crăciun, un cadou ieftin, dar (uneori ;) bun...



Final Solution Repair Kit. (Rareori) recomandat de MyC!



Screensaver 3D bine dotat... Ca să ştii ce să-i scrii lu' Moşu'!!!



Ai grijă să nu uiţi cui trebuie să-i trimiţi felicitări de Crăciun...

Internet(ister)izarea

"Mi-am instalat aseară Internet gratuit acasă. Nu voi spune de la ce firmă am tras cablu` fiindcă aşa aş dezvălui secretul care, odată aflat, ar duce la falimentul companiei care-mi furnizează Internet gratuit.

După cum spuneam, am tras cablu, am setat IP-ul, şi-am deschis IE-ul (fiindcă, iartă-mă Doamne, sunt fan Microsoft de când mă ştiu!) şi am accesat prima pagină care mi-a venit în minte: google.com bineînţeles...

Care-i primul lucru pe care-l faci în momentul în care ai Internet gratuit acasă? Te bucuri, nu? Şi încă cum! De când ai aşteptat! Amalgamul de informaţie, muzică, filme, "adulterii", jocuri, îţi face cerebelul praştie. Tremuratul de plăcere, nu-i altceva decât pecetea virusului care se cheamă Internet... sau internet?!

Cum se trag alţii de păr să scrie Internet cu majusculă sau mai puţin majusculă! Mai rău decât "politichienii" în pragul disperării... pardon, al alegerilor.

Internetul este fratele nostru mai mic sau mai mare, după preferinţe. Cutia nepecetluită a Pandorei.

Biata bunica, îmi spunea odată că PC-ul e o cutie neagră cu coarne... însă, de curând, am vizitat ţări scăldate în soare (pe unde unii compatrioţi de-ai noştri culeg roadele plantaţiilor de căpşuni, iar alţii culeg roadele muncii localnicilor) iar acolo am învăţat că animalul, oricât de negru ar fi, se apucă de coarne şi se tratează cu respect.

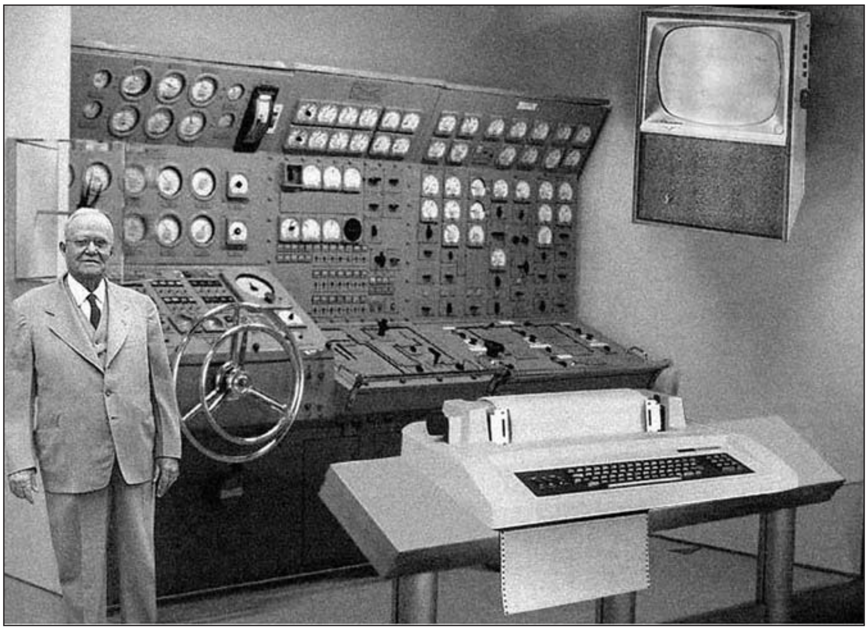
De o perioadă nedeterminată încoace, calculatorul fără Internet este ca şi Internetul fără calculator (sau, mă rog, orice dispozitiv înrudit...). Mă mai rătăcesc din când în când prin faţa blocului şi mai surprind câte-o frântură de conversaţie dintre doi puştani să fi având vreo 10 ani... împreună: "Mutu s-a dopat! Am citit ieli pe Intelnet... şi am uitat să-ţi spun că mi-am luat un Pentium patlu...". Înghit în sec şi mă gândesc că la vârsta respectivă mă plimbam cu matchbox-urile prin ţărână...

Ce reprezintă de fapt acest balaur (care pare să se hrănească cu ceea ce-i oferă adepţii, şi anume interes)? Păi, pentru profesionişti: grămezi de cabluri sau lipsa cât mai completă a lor, IP, DNS, DHCP, servere, bla, bla. Pentru amatori: un păienjeniş de fire care leagă filmul de la tine din calculator de spaţiul gol de pe hard discul meu (ups, copiare humanum est…).

Să nu omit totuşi părţile bune: e-mail (a se traduce spam), IM (a se traduce pericol de concediere), IRC (a se traduce "grow up, son!"), P2P (intraductibil)… şi-ar mai fi câteva…"

Mă întorc pe cealaltă parte… aha! Oh, Doamne, n-a fost decât un coş mar(e). Storc buba şi mă pun pe visat ceva mai util…

"Şi totuşi, mi-am instalat Internet acasă". Fără detalii gratuite!



Scientists from RAND Corporation have created this model to illustrate how a "home computer" could look in the year 2004. However the needed technology will not be economically feasible for the average home. Also the scientists readily admit that the computer will require not yet invented technology to actually work, but 50 years from now scientific progress is expected to solve these problems.
(sursa: http://www.snopes.com/inboxer/hoaxes/computer.asp)

În 1954, cercetătorii de la compania RAND au creat acest model pentru a oferi o imagine despre cum va arăta un "calculator personal" peste... 20 de ani, adică taman în 1974.

Mai mult, "tehnologiile necesare nu vor fi fezabile, sub aspect economic, pentru o familie cu venituri medii - spuneau respectivii - nemaipunând la socoteală că un asemenea computer ar necesita tehnologii insuficient dezvoltate pentru a funcţiona propriu-zis; doar peste 50 de ani ne aşteptăm ca progresul ştiinţific să rezolve cu succes respectivele probleme".

Întrucât ne aflăm deja la sfârşitul celor 50 de ani, putem observa răspicat că.... nu au avut dreptate; respectiv:

- Nu toate problemele s-au rezolvat. Din păcate. :(
- Dar nici PC-urile nu arată aşa. Din fericire :)



Când te miri de ce te caută toată lumea înnebunită prin casă, răspunsul e clar...



Să mai zică cineva că merele şi berile nu merg bine împreună. Hâc!

Soluţie de compromis: partajarea perifericelor între mai mulţi utilizatori



Îți “My” dăm o temă de vacanță:



MyCOMPUTERizează-te !



În toate **punctele** de difuzare a presei şi magazinele **IT&C**.

MyCaută-ne pe www.MyC.ro

